THE WARRIORS · GHOST RIDER · TEST DRIVE UNLIMITED



CRACKDOWN

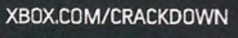
Con la balanza de la justicia en una mano y un camión de dos toneladas en la otra.

Eres un agente de la justicia modificado genéticamente y estás autorizado a hacer cualquier cosa con tal de eliminar la escoria criminal de Pacific City. Desde las calles hasta lo alto de las azoteas, puedes utilizar como arma todo que tengas a tu alcance para demostrarles a los matones que el crimen no tiene recompensa. Y para acabar de rematarlo, combina fuerzas en modo multijugador para doblar la destrucción y multiplicar por dos tu retribución. **Justicia total. Todo está permitido.**









Oferta limitada – busca las casillas especiales marcadas con*.

Totalmente en Castellano









Jump in.

XBOX 360™

MARZO 2007



STAFF

Realiza
Estrenos 21 S.L
C/ José Abascal, nº55,
entreplanta izda. 28003 Madrid
Telf: 91 781 89 80 • Fax: 91 577 91 09
e-mail:
megaconsolas@estrenos21.com

Consejero Delegado:
Aureo Ruiz de Villa
Director:
José María Fillol
Redacción:
Gabriel Carmona, Jotacé, Mario Gómez
Dirección de Arte y Diseño:
Raúl Blázquez
Maquetación:
Daniel Blázquez
Colaboradores:
Gorrinch, José Arcas, Galibo, Hal

Producción:
Jacobo Rufete
Publicidad Madrid:
Carlos Viera
Fotomecánica:
Blázquez Bros
Imprime:
Avenida Gráfica
Depósito Legal:
M-43083-2002

Las fechas de lanzamiento indicadas en las fichas técnicas de los videojuegos son las facilitadas por las distribuidoras. Megaconsolas no se responsabiliza de posibles cambios.

Lanzamiento PS3 — 08
NEWS

El maquinón de Sony llega por fin para ofrecer un nuevo cambio de tercio en el universo consolero. La diversión se multiplica.

Final Fantasy XII — 16
PS2

La fantasía desbordante de una de las sagas más míticas llega a la apoteosis con increíbles novedades y un argumento envolvente.

GTA Vice City Stories — 20
PS2

Después de dajar huella en PSP, las "malas calles" de la conocida franquicia de RockStar se trasladan ahora a PS2.

The Warriors — 28
PSP

La explosiva acción pandillera aterriza en versión portátil impregnada del espíritu de la famosa película de Walter Hill.

Sonic y los Anillos Secretos — 32
Wii

El erizo azul vuelve a ponerse la aventura plataformera por montera, esta vez en la flamante e innovadora Wii.

Mario vs. Donkey Kong — 38
NDS

El divertido enfrentamiento cobra un nuevo giro con la multiplicación de Mario en minis alteregos. ¡A ponérselo crudo al gorila!

Crackdown — 42
XBOX 360

Asume el papel de superpolicía y haz que se imponga la ley en este juego espectacular, a disfrutar preferentemente en HD.

Índice ...
... POR JUEGOS

Capcom Classics Collection Vol. 2 / 25 Castlevania Portrait of Ruin / 41 Fuzion Frenzy / 44 Ghost Rider/ 18 God of war / 14 Ice Age 2 El deshielo/ 36 Kororimpa/ 34 Lumines Plus/ 24 Metal Slug Anthology / 31 Resistance Fall of Man / 12 Spectrobes/ 40 Test Drive Unlimited/ 22 Toca Race Driver 3 Challenge/ 30 Virtua Fighter 5 / 10

La llave virtual

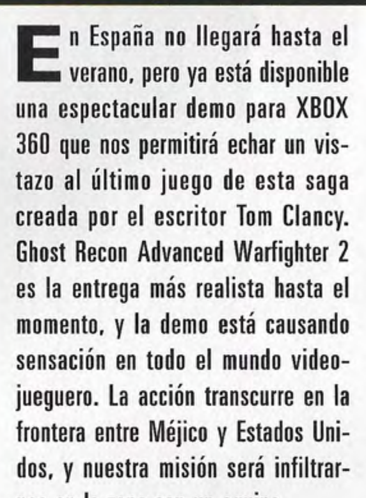
La numerología hace referencia al significado e influencia de los números. Según Wilkipedia (bendita ella), es un conjunto de creencias o tradiciones que establecen una relación mística entre los números y los seres vivos junto con las fuerzas físicas. ¿A qué viene tales zarandajas en esta publicación, te preguntarás querido lector y colega del entretenimiento digital? No, no penséis que por influencia de ese meteorito que dicen va a freír la Tierra nos hemos metido a Rappel, para hacer cábalas tras una bola de cristal. Lo que pasa es que hemos cumplido ya 50 números de Megaconsolas y nos parecía una bonita y redonda cifra para revisar nuestras alforjas llenas de estupendos momentos de diversión consolera, acaso encontrarle algún significado. Siguiendo con la gracia y las "leyes" de la numerología, y como referencia el nacimiento de esta revista ((01/10/2002), la combinación de números correspondiente para Megaconsolas indica que quienes la hacen posible proyectan mucha energía en el trabajo y en el área social se muestran como buenos comunicadores. Lo segundo lo tendrás que juzgar por ti mismo. Pero lo primero te aseguramos que desde que iniciamos la aventura editorial de ponerte al tanto de todas las novedades del mundo del videojuego, no hemos dejado de derrochar de energía en proporcionarte lo mejor, conscientes de que a ti nos debemos. Y esto sí que siempre ha ido en serio. Cincuenta números de increíbles emociones transmitidas con pasión tras disfrutar de velocidades sin límites, batallas espectaculares, goles por toda la escuadra, ensaladas de tiros o la resolución de aquel puzzle imposible. Cincuenta números para absorber lo que tantos y tantos juegos llevan dentro o asistir al lanzamiento de nuevas consolas dando paso a una nueva generación tecnológica (¿buen augurio para este número 50 ahora que en marzo se lanza PS3?)
Cincuenta números nos ha dado para mucho y compartirlo contigo ha sido todo un placer que esperamos se repita dentro de muy poco, cuando Megaconsolas cumpla allá por Octubre 5 años de vida.

J.M. Fillol



GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2

Tan real que asusta



En España no llegará hasta el verano, pero ya está disponible una espectacular demo para XBOX 360 que nos permitirá echar un vistazo al último juego de esta saga creada por el escritor Tom Clancy. Ghost Recon Advanced Warfighter 2 es la entrega más realista hasta el momento, y la demo está causando sensación en todo el mundo videojueguero. La acción transcurre en la frontera entre Méjico y Estados Unidos, y nuestra misión será infiltrarnos en la zona con un equipo de élite y aniquilar al enemigo (se os merecen, no os preocupéis). La iluminación y las texturas han sido mejoradas de un modo espectacular, y poco a poco vamos viendo las tremendas posibilidades gráficas de la alta definición, con juegos como este que golpean la retina del jugador con un impacto brutal. La demo permite disputar partidas multijugador con hasta 16 partcipantes, y ofrece posibilidades tácticas muy variadas. Será fundamental encontrar buenas posiciones de disparo, además de aprovechar los distintos elementos del escenario como parapetos. Otro elemento clave será el armamento, que por supuesto ofrece más variedad que nunca. Ojo, porque se comenta que las granadas van a ser especialmente eficaces en esta edición. Además, en lo que supone el elemento más distintivo de la saga, volveremos a disponer de la más alta tecnología militar, como los reconocimientos aéreos, para poder matar con fría eficacia. Pronto en PS3, XBOX 360 y PSP.





Mayor realismo gráfico y espectacular es combates nos esperan en «GRAW 2»

Conoce el inicio de la leyenda

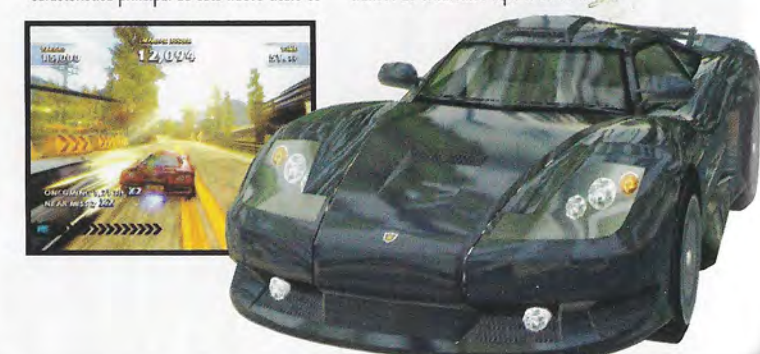
REMAKES DE LA SAGA FINAL FANTASY

Allá por 1987 Hironobu Sakaguchi lanzó el juego «Final Fantasy», bautizándolo así convencido de que sería su última producción, e invirtiendo todo el dinero que le quedaba a la compañía. Poco imaginaba que la recién nacida saga se convertiría en un fenómeno internacional y una máquina de hacer dinero (bueno, la película fue una máquina de perderlo). Sin embargo, en occidente empezamos a conocer los «Final» a partir de la séptima entrega, siendo los primeros juegos algo desconocidos. Square Enix va a remediar muy pronto esto con los remakes que tiene previstos: En la Game Boy Advance verá la luz «Final Fantasy VI», para muchos la mejor entrega de la serie, con un guión no superado hasta ahora, mientras que la PSP recibirá con los brazos abiertos a los «Final Fantasy I y II», Edición aniversario. Estas versiones mejoradas incluyen gráficos remozados, espectaculares vídeos y nuevas mazmorras. El lanzamiento europeo se espera para los próximos meses.

Turbos a mansalva

BURNOUT DOMINATOR

«Burnout», la aclamadísima y brutal saga automovilística, prepara un nuevo desembarco en PlayStation 2 y PSP. Sí, amigos, a la actual generación de consolas aún le queda mucha cuerda, y «Burnout Dominator» tiene muy poco que envidiar a la versión de PS3. La idea para este nuevo juego es recuperar el sabor de las primeras entregas, centrándose en las carreras en sí, más que en otros elementos de introducción más reciente. La característica principal de este nuevo título es el retorno de los llamados "burnouts", barras de turbo que aumentarán su eficacia en el próximo uso si las gastamos de una sola vez, de modo que pueden llegar a multiplicar por cuatro su potencia. Esta entrega se caracterizará también por la enorme precisión del control, la consistencia de los gráficos y una velocidad que exigirá muchos más reflejos que el juego de carreras medio, para evitar espectaculares colisiones. ¡Cuidadín con el tráfico! Lo tendremos aquí el 23 de marzo.



Será el patrocinador de Peugeot en las Le Mans Series

XBOX 360 FICHA A MARC GENÉ



Los chicos de XBOX 360 están dispuestos a multiplicar su presencia mediática, y qué mejor medio que un patrocinio automovilístico. Por ello, han firmado un acuerdo de colaboración con Peugeot para todo el 2007. La marca del león ha vuelto este año al mundo de las carreras, y su mayor desafío serán las Le Mans series, categoría en la que competirán con su espectacular nuevo modelo, el 908 HDi FAP. El piloto escogido para esta aventura no es otro que el español Marc Gené, veterano de la Fórmula 1 y probador oficial de Ferrari. En el acto de presentación del acuerdo, Marc disputó una carrera del «Project Gotham Racing 3» con uno de los jugones del canal XBOX Live. Aunque el piloto dio la talla,finalmente sucumbió a la experiencia del jugón profesional. Gené usó el volante inalámbrico de Microsoft y dedicó elogios al realismo del juego. El patrocinio de Xbox 360 a Peugeot se extiende a las pruebas del International Rally Championship 2007 y al Desafío Peugeot, además de a una serie de actividades de animación del canal XBOX Live, que se irán revelando a lo largo del año.





¡Atrapen a ese sombrero!

DESCUBRIENDO A LOS ROBINSON

«Descubriendo a los Robinson» es la nueva película en 3D de los estudios Disney, que pronto podremos disfrutar en forma de vieojuego para todas las plataformas de sobremesa y portátiles (menos PS3). El protagonista es Lewis Robinson, un muchacho inventor que se verá obligado viajar por el tiempo para recuperar uno de sus inventos de manos del malvado Tipo del bombín y su compinche Doris, el sombrero robot. El juego te permitirá explorar a tu antojo la casa de los Robinson, la Feria de la Ciencia de Lewis, un mundo subterráneo dominado por hormigas y muchos más sitios. También podrás viajar por el tiempo para cambiar el pasado y alterar el futuro (al estilo Terminator), e interactuar con el original elenco de personajes de la película. Lo más interesante es la posibilidad de utilizar los aparatos del juego de distintas formas, incluyendo cacharros como el desmontador, el escáner, el álbum familiar, los guantes trituradores o el rayo levitatorio. Esta peculiar familia nos visitará a partir del 27 de marzo.

¡Que vaya temblando House!

TRAUMA CENTER PARA WII

Tras el éxito apoteósico de «Trauma Center: Under the knife», la saga médica desembarca en la Wii con «Trauma Center: Second Opinion». El juego juego nos pondrá en la piel del doctor Derek Styles, un cirujano novato que deberá convertirse en todo un as de la medicina. La jugabilidad será similar a la del juego anterior, pero pasar del stylus de la DS al mando de la Wii supone todo un desafío. La mayor amenaza médica volverá a ser el Guilt, un virus altamente contagioso y mortal que afecta a todos los órganos. La gran novedad de la versión de la Wii es el uso del nunchaku, que nos permitirá cambiar de instrumento médico de una forma más cómoda y eficaz. Como siempre, será fundamental tener un pulso a prueba de bombas. Uno de los grandes alicientesdel juego serán las enfermeras y doctoras con las que trabajamos, auténticos bombonazos que hacen algo menos dura la lucha diaria contra la enfermedad.



BREVES

Naruto Uzumaki Chronicles

La nueva aventura de «Naruto» para PS2 se basa en la serie de TV, y está llena de acción. Nos permitirá desempeñar el papel del mismo protagonista, aspirante a ninja con el poder del Espíritu del Zorro de las Nueve Colas.

Worms en Xbox Live

A partir del 7 de marzo Xbox Live Arcade cuenta con una sustanciosa incorporación, nada menos que «Worms», el clásico que lleva viciando a millones de fans desde hace diez años. en una versión totalmente remozada.

¡¡ AVISO !!

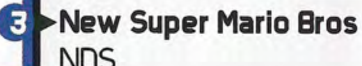
Microsoft Ibérica ha hecho saber mediante una circular que en ningún caso su periférico HD DVD, para la XBOX 360, vendrá acompañado por la película King Kong. El malentendido se debe a un comunicado paneuropeo emitido hace meses, en el que se afirmaba que el HD DVD vendría con la película de regalo, pero esa promoción concreta sólo va a realizarse en ciertos países de Europa. El comunicado se tradujo literalmente y se distribuyó a todos los países por error, pasando por alto las peculiaridades de cada lanzamiento. En España, este periférico reproductor de DVD en alta definición será comercializado con un mando a distancia de regalo. Microsoft lamenta las molestias que haya podido causar.

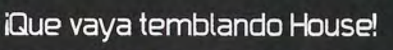
TOP TEN VENTAS



1. **Brain Training** NDS
2. **Final Fantasy XII** PS2
3. **New Super Mario Bros** NDS
4. **Animal Crossing: Wild World** NDS
5. **Big Brain Academy** NDS
6. **The Legend of Zelda** Wii
7. **Pro Evolution Soccer 6** PS2
8. **Eye Toy Play Sports+Cámara** PS2
9. **Need for Speed Carbono** PSP
10. **Buzz el gran reto + Buzzers** PS2







PLAYSTATION® 3

¡A ESCENA!

Si no has estado viviendo en un agujero los últimos seis meses, sabrás perfectamente qué va a ocurrir el 23 de marzo. Miles y miles de jugones ya se muerden las uñas.

Efectivamente, llega la potentísima Playstation 3, con la promesa de llevar a los juegos a un nuevo nivel, gracias sobre todo a la alta definición. Otra característica que va a cambiar nuestra forma de jugar es la inclusión del disco duro, con el que se espera eliminar los tiempos de carga y la necesidad de tarjetas de memoria. Utilizar las distintas funciones de la consola será más fácil y atractivo que nunca gracias a la sencilla interfaz preparada por Sony, que guarda muchas similitudes con la utilizada en la PSP. Con ta sólo unas pulsaciones del pad podrás navegar por internet, ver tus fotos, reproducir películas, etc. La consola llegará acompañada de 30 juegos, que incluyen algunas de las franquicias más punteras, sin olvidar la retrocompatibilidad con PS1 y PS2. Aunque no podremos usar todos nuestros juegos antiguos, Sony asegura que por lo menos 1.000 títulos de PS2 funcionarán en la nueva consola.

ESPAÑA, PRIVILEGIADA

Nuestro país será uno de los que más unidades de la máquina reciban, junto con Francia y Reino Unido, gracias al importante mer-



El mando de la PS3 es muy parecido al de la PS2, con la diferencia de que esta vez es inalámbrico y posee funciones de detección de movimiento (si bien más limitadas que las de la Wii). El diseño inicial en forma de boomerang fue descartado.

DATOS TÉCNICOS

- Procesador Cell (PowerPC) a 3.2 GHz.
- 512KB de caché L2
- Nvidia RSX (Reality Synthesizer) a 550MHz
- Soporte completo para HDTV
- Sonido Dolby 5.1, DTS, LPCM
- Memoria principal: 256MB XDR a 3.2GHz
- Memoria de vídeo: 256MB GDDR3 a 700MHz
- Ancho de banda del sistema: 25.6 GB
- Disco duro 60 GB
- Unidad reproductora de disco blu-ray
- 6 puertos USB
- 3 puertos ethernet
- Bluetooth
- 1 slot para Memory Stick



cado con el que Sony cuenta en España. Las previsiones de la compañía son vender 600.000 unidades en todo el territorio español durante el primer año. Para ayudar a este objetivo, se invertirán 5 millones en mercadotecnia.

LOS JUEGOS

«Resistance: Fall of man», Unas criaturas letales llamadas Quimeras han invadido Europa y es imperativo detenerlas. Uno de los FPS más detallados hasta el momento, combinando acción y terror.
«Genji 2», continuación del famoso juego de samurais. Podrás moverte por enormes entornos naturales con varios personajes y recrear batallas auténticas del Japón antiguo.
«Formula 1 Championship Edition», juego ultrarrealista que ofrece excelentes gráficos, exhaustivos detalles de los circuitos y sistema de daños progresivos, además de interconexión con la PSP.
«Ridge Racer 7», la vuelta de la legendaria saga. 20 circuitos, carreras en línea para 14 jugadores, hasta 200.000 variaciones posibles por vehículo, ¡y el retorno de Reiko Nagase!
«Tekken: Dark resurrection», uno de los juegos que podrás bajar directamente de internet, en este caso una magnífica adaptación de la célebre recreativa. La versión de PS3 ofrecerá algunos contenidos exclusivos.
«Lemmings», un clásico incluido también en los juegos para descargar. Deberás salvar a los lemmings a lo largo de más de 40 niveles.
«Call of Duty 3», Seguramente el simulador bélico más realista, que promete dejarnos boquiabiertos. El diseño avanzado de los niveles te permite moverte por donde quieras.
«Virtua Fighter 5», la saga que dio comiezo a la lucha en 3D. Esta vez los 17 personajes también podrán usar objetos para luchar.



Gracias a la elegante interfaz de la PS3, navegar, descargarte juegos o moverte por tus archivos será de lo más sencillo. A los que tengan una PSP el diseño les resultará bastante familiar.



BLU-RAY



Sony ha creado su propio formato de almacenamiento digital masivo, el Blu-ray, para hacer posibles los juegos en alta definición. Se trata de unos discos de datos ópticos de nueva generación de 12 cm de diámetro (igual que los CDs y DVDs) que la PS3 es capaz de reproducir sin ningún tipo de periférico externo. Si en su momento una de las grandes bazas de la PS2 fue ofrecer un reproductor de DVD a un precio muy atractivo, Sony espera poder repetir la jugada con el Blu-ray, aunque la apuesta esta vez es más arriesgada: la compañía está promocionando el formato como sucesor del DVD tradicional, pero tiene la competencia del estándar HD DVD, defendido por empresas como Microsoft y Toshiba. Por supuesto, además de los juegos en la PS3 podremos disfrutar de todas las películas editadas en Blu-ray, teniendo en cuenta que la consola es mucho más económica que cuaquiera de los reproductores existentes en el mercado.



PREVIEW

VIRTUA FIGHTER 5

SEGA vuelve a la carga con la quinta entrega de su saga de lucha por excelencia. La nueva generación ya está preparada. ¿Y tú? Pese a que la recreativa lleva en los salones casi medio año, el salto a una consola de sobremesa no se producirá hasta el lanzamiento de la nueva PlayStation 3. Y es que cuando Sony lance su tercera generación de consolas el 23 de marzo, SEGA será uno de los grandes aliados de su lanzamiento. «Virtua Fighter 5» ha sido el primer –y de momento único- título de PS3 en colocarse líder de ventas semanales en Japón. En Europa son igualmente ambiciosos, y esperan colarse entre los juegos más vendidos de lanzamiento. La quinta entrega de la saga sigue fiel a los orígenes, mostrando una jugabilidad que requiere gran aprendizaje. Presionar botones como locos no nos llevará más que a la derrota. Cada personaje tiene un estilo de lucha único, que responde a sus cualidades físicas: la rapidez del golpe, la contundencia de los ataques, la fuerza muscular… Hasta 17 personajes distintos, algunos muy conocidos por todos, con un par de novedades: Eileen, una joven oriental muy ágil, y El Braze, un boxeador enmascarado con golpes lentos pero contundentes. Visualmente resulta una delicia para nuestros ojos, los luchadores gozan de una cantidad de polígonos brutal, las animaciones son absolutamente fluidas y los escenarios están llenos de elementos dinámicos y destruibles. Aquellos con monitores de alta definición, en especial los privilegiados con 1080p, notarán realmente el excelente trabajo realizado por AM-2 en su debut en PlayStation 3 y en pocos meses, también en Xbox 360. Ve calentando esos pulgares porque te esperan por delante horas y horas de diversión sin límite.

Aprendiendo a luchar

Resulta todo un reto sacarle el jugo a cada uno de los luchadores de «Virtua Fighter 5». Sólo los luchadores más experimentados y cargados de paciencia conseguirán realizar los combos más difíciles, combinando puñetazo, patada y agarre. Algunos como Shun Di realizarán golpes más potentes a medida que pase el tiempo. Todas estas técnicas las podremos aprender en el modo Dojo, un escenario con un rival inmóvil en el que realizar correctamente todos y cada uno de los golpes, desde los más básicos de apretar un par de botones hasta los que requieren encadenar golpes con giros y agarres.

Exprimiendo el hardware

Cuando sale a la venta una nueva consola, los primeros títulos no sacan partido de las capacidades de la máquina. Pero como PlayStation 3 llega varios meses después, además de los juegos que fueron de lanzamiento en América llegan otros más avanzados, desarrollados con algo más de tiempo. Esto se nota en todos los aspectos gráficos del juego. La física de las ropas es muy fidedigna, las texturas de personajes y escenarios rozan el fotorrealismo y el tratamiento del agua se puede apreciar a la perfección como botón de muestra el charco embarrado de uno de los escenarios.







Compañía: SEGA **Género:** Lucha **Lanzamiento:** Marzo **Cibercontacto:** http://virtuafighter5.sega-europe.com **Plataformas:** PS3 **+ 16 años**

PREVIEW

RESISTANCE FALL OF MAN

¿Te imaginas cómo sería el mundo si no hubiesen ganado la Segunda Guerra Mundial ni los aliados ni el Eje? No imagines: Resiste. Por fin echamos la garra a uno de los títulos más anunciados y esperados del nuevo sistema: la flamante PlayStation 3. «Resistance: Fall of Man» está llamado a ser el que cubra en primer lugar el género de los shooter para la recién nacida. Ambientado en una ficticia Segunda Guerra Mundial, el título nos cuenta la historia de un soldado que debe abrirse camino en el territorio de Inglaterra después de que una misteriosa raza, conocida como Quimera, arrasase con Asia y Europa (España también cayó, como en el mundial). Técnicamente sublime para tratarse de un "primer generación", está bastante bien adaptado gráficamente, pero queda lejos de maravillas como «Gears of War». Los escenarios son bastante interactivos, con un sólido motor y reacciones 100% realistas en pesos, inercias o explosiones. Por otro lado, también convence la agudeza de los enemigos, que reaccionan con inteligencia a nuestros disparos. Las armas también están muy bien diseñadas, con intrincadas inspiraciones tecnológicas retro-futuristas. Además, y como sucedía en los juegos de antes, podremos ir recolectando todas las armas que encontremos, hasta el punto de convertirnos en una fortaleza andante. En cuanto a la energía, se recargará al estilo que inauguró «Halo» y «Call of Duty», con la particularidad de que los escudos son independientes según la zona donde nos impacte, distinguiéndose cuatro cuadrantes. «Resistance» no es sólo el primer y casi único juego de acción para el estreno de Play 3, sino un juego notable con encanto y mérito propio para hacerse un hueco por sí mismo en cualquier estantería. Si lo siguiente en venir es mejor, ya será muy bueno.

Bienvenida, PS3

Un despliegue técnico y sobre todo artístico acompañan a la primera obra de Imsomniac (creadores de «Ratchet&Clank») en la nueva generación. Multitud de referencias a otros títulos actuales no quitan para que «Fall of Man» cuente con peculiaridades únicas. Así, la historia está narrada –en castellano, of course– por un personaje secundario, por lo que no sabemos qué pasa por la cabeza del protagonista. Las escenas cinemáticas y la oscuridad del ambiente dan un toque triste y apagado, pero carismático y peliculero, que nos harán pensar en lo que el nuevo sistema puede dar de sí.

Los malos más malos

¿Qué juego de disparos no tiene un enemigo temible y terrible como seña de identidad? Gears of War tiene a los Kril, «Killzone» a los Helghast, «Call of Duty »a los nazis... en «Resistance» están los Quimera, unos bichos de origen mutante, al parecer un experimento de guerra fallido por Rusia, que arrasan toda Europa en lo que parece una hecatombe imparable. Menos mal que está Inglaterra para devolvernos a la paz a todos, aunque su soldado insignia Nathan Hale sea americano (esto me suena). Por cierto, ¿habrá también resistencia en Gibraltar?

Compañía: Sony **Género:** Acción **Lanzamiento:** Marzo **Cibercontacto:** www.ps3.eu
Plataformas: PS3 + 18 años


La isla esconde un secreto. Descúbrelo con Vodafone live!
Descárgate en exclusiva en tu móvil Vodafone live! el videojuego "Perdidos" y vivirás toda la emoción y las aventuras de esta serie. Sobrevive a las trampas y descifra el misterio que se esconde tras la corporación Dharma.
Encuéntralo en tu Menú Vodafone live! → Videojuegos o envía JUE PERDIDOS al 521
Recuerda que sólo pagas 50 cents. al entrar al Menú y navegas gratis sin límite.
SAMSUNG
Vodafone live!
vodafone
vodafone
gameloft
PERDIDOS
TOUCHSTONE TELEVISION

GOD OF WAR II

Por la furia de Afrodita y la gloria del Coloso de Rodas, no podía faltar, en la hora del crepúsculo de la PS2, su último gran héroe que llega de bonanza: nada menos que Kratos, el mítico guerrero que protagonizó el postrero highlight de la negra de Sony: «God of War». Una agradable, y para algunos inesperada, sorpresa que exprimía los tuétanos de la consola. O eso pensábamos. Porque, tras comprobar el nivel de sofisticación y desarrollo de su cantada secuela, la verdad es que nos frotamos las manos imaginando en la frontera a la que llegará la PS3. Por si fuera poco, «GOW 2» se nutre de los avances de su consecuente «Shadow of Colossus», sobre todo en lo que respecta a personajes de envergadura titánica, que se mueven como Alí sobre el cuadrilátero de los 60 frames. En cuanto al argumento, vemos a nuestro héroe cómodamente instalado en su trono del Olympo como nuevo Dios de la Guerra, encima con más puntos de promoción que su antecesor Ares y con dos esclavas haciéndole la pedicura. Sin embargo, no le durará mucho la paz, ya que, piadoso él, escuchará las plegarias de un soldado espartano implorando que ponga fin al asedio de Rodas. Así, desoyendo a la lianta Atenea, allá que te va, aunque la jugada le sale medio mal ya que regresa a su forma mortal. El fatum, que es lo que tiene. Una de las novedades más destacadas de esta secuela es su riqueza de niveles y escenarios, además puramente griegas, fruto de una completa investigación histórica. Así, la faceta exploradora será mayor, y el número de misiones, enorme. También los puzzles y laberintos en forma de minijuegos se ven incrementados, así como los personajes jugables. Pero, por supuesto, la mejor tajada será el combate puro y duro, como vemos en el recuadro anexo. En fin, afila tus armas que el combate final se antoja apoteósico. Y que no te pique la Medusa, claro.

Poderoso armamento

En cuanto a las técnicas de combate, las espadas de Atenea seguirán siendo tus aliadas más fieles. Los combos son bastante parecidos a la primera entrega, aunque hay algunas versiones tales como el brutal enganche por el cuello y posterior cosido de estocadas en la barriga. Uf. Épicos son los combates con el Coloso de Rodas, dejándole como un mapa pulsando triángulo y círculo a tutiplén mientras esquivamos con el stick derecho. Y qué decir de convertir a Cancerbero en un hot dog triple. Lo mejor es ir desbloqueando las brutales combinaciones que guarda el juego. Una experiencia mitológica.

Extras, extras

No todo va a ser fuerza bruta, ya que nuestro héroe también tiene un catálogo de magias, siempre basadas en elementos naturales como el poder del viento o el hielo. Así, recolectaremos objetos mágicos como las seis Urnas y hechizos como la Furia de Poseidón, activándose con L2. En cuanto a extras, la cosa promete y mucho: sobre todo, la sección Tesoros, el reto Hall of Titans de siete pruebas, la Atrena of Fates, trajes y armaduras de nuevo diseño y un tremebundo Modo Titán aún más complicado que el modo Dios. Pues eso: rediós con el jueguecito.

Compañía: SONY **Género:** Acción **Lanzamiento:** Abril **Cibercontacto:** www.us.playstation.com **Plataformas:** PS2 + 18 años

A LA VENTA DESDE EL 23 DE FEBRERO

DESAFÍA A UN IMPERIO. LIBERA UNA NACIÓN. CAMBIA EL MUNDO.

"EL CAPÍTULO MÁS REVOLUCIONARIO Y ESPERADO DE LA SAGA."
OFICIAL PLAYSTATION 2

"LA ENTREGA MÁS ORIGINAL E INNOVADORA DE LA ÚLTIMA DÉCADA."
PLAYMANÍA

FINAL FANTASY® XII

WWW.FINALFANTASY12.EU.COM

16+
www.pegi.info



PlayStation 2

SQUARE ENIX

PS2

FINAL FANTASY XII

Vuelve el mito. Y a lo grande: localizaciones nunca imaginadas, razas a tutiplén, nuevo sistema de batalla, argumento envolvente...

¿El mejor «FF» de la historia? Ah, el rotundo encanto del crepúsculo. Ya se sabe, la melancolía piradelliana, Falstalff y Shakespeare, Huston y Welles de viejunos compadreando en una playa cenicienta... esas cosas que a veces asaltan las comisuras de los lacrimales a los que peinamos canas. Sirva esta tontuna para glosar la que, seguramente, y para los restos, será la gran obra maestra final y el mejor canto del cisne de la consola de nuestras vidas (una de ellas, vamos): la PlayStation 2. Casi desde que metemos el CD en la bandeja, la pantalla (y nuestra mirada) va ensanchándose de pura épica, magia e imaginación apabullantes, aunque a veces brote más de un codazo a la saga «Star Wars».

Así, vemos desfiles majestuosos, movimientos de masas nunca imaginados y hasta una boda de las de lujo asiático, aunque luego acabe como el rosario de la Aurora. Y tras casi veinte minutos de escenas cinemáticas a las que tampoco les hace maldita la falta el "progressive scan", en las que casi escuchamos las bisagras y los quejumbrosos ejes de la PS2 siendo explotados al máximo una vez más, tomamos los mandos de la aventura.

Aventura infinita

La aventura, como adelantamos en la previa el mes pasado, está basada en las tropelías que sufre Ivalice, atacada por su

Razas de día

▶ Otro de los elementos clave del juego es su enormidad de criaturas y personajes con que nos cruzaremos, más variada que la línea 2 del metro en hora punta. Entre los humanos tenemos a Vaan (the man), la rebelde Ashe, el heroico Basch, la dicharachera Penelo y otros chicos del montón (lástima que "aquí no esté Aki"). En cuanto a razas, nos toparemos con los sabelotodos humes, "los jarjarbinkianos" bangaas, las conejiles viaras, los albondiguillas seeqs y los monísimos moguris, ideales para que las niñas niponas se gasten la paga en comprar peluches y gadgets con su careto. Hay que pensar en todo.

Análisis

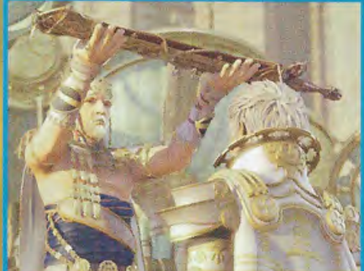
Categoría	Valoración
Gráficos	■■■■■■
Jugabilidad	■■■■■□
Sonido/FX	■■■■■□
Originalidad	■■■■■□











Ficha Técnica

Compañía
Proein

Género
Rol

Lanzamiento
Febrero

Dirigido a ...
+ 16 años

Cibercontacto
www.finalfantasy12.eu.com

A por ellos gambit-ero

▶ Sin duda, la gran aportación de esta entrega es el sistema de "gambit", que combina la sutileza de las clásicas batallas por turnos con la inmediatez del combate en tiempo real. Así, nos permite asignar instrucciones a los miembros del grupo, dándole cancha para que actúe inteligentemente durante la batalla, sin necesidad de la intervención del usuario. Por ejemplo, si queremos que un personaje actúe como sanador, deberemos instruirle en la utilización de hechizos de curación dondequiera que la salud de un aliado se reduce en un determinado nivel. ¿Excesiva racionalidad? Más bien, "racionalización de la experiencia en combate", como puntualizan los pensadores de Square-Enix. Toma IA bien repartida.

hostiles vecinos, sobre todo el imperio de Arcadia. Así, tendremos que guiar a nuestros protagonistas (con Vaan a la cabeza) a través de la guerra que asola el Reino de Dalmasca, recuperando para la causa a la superviviente Princesa Ashe. Como vemos, un argumento mucho más maduro que la anterior entrega "mayor" de la saga, sin duda debido al impresionante impulso inicial dado por Yasumi Matsuno, único capaz de revitalizar la franquicia gracias a su feliz integración con la saga "Tactics" (de hecho, se prevee una versión en DS prontito). Lástima que la "baja por enfermedad" del gurú haya escamoteado el resultado final, a pesar del gran trabajo de su "sucesor en la sombra" Kawazu, y el toque final del propio Matsuno, principalmente en los diálogos y panorámicas especiales de la versión europea. En fin, que se pueden poner algunos peros,aunque todos con fruslerías cuando comprobamos el espectacular resultado. Y no solo gráfico (tal vez estemos ante la mayor fastuosidad de localizaciones de toda la saga), sino a importantísimas innovaciones de los ataques y batallas, capitaneadas por las "Active Dimension Battles", que nos permiten una total libertad para alternar explotación y combate, decidiendo entrar en acción o no según comprobemos las intenciones del enemigo. Así que nada de batallas al azar, sino cara a cara. En suma, una evolución natural de la saga que, junto a su cantidad de territorios ocultos, submisiones opcionales y guiños a otros episodios nos dan la auténtica dimensión de este juego, que algunos ya sitúan por encima del sagrado «FF VII». Y pensar que en Japón se ha comercializado una bebida energética ad hoc. Como si le hiciera falta a la criatura, tras vender dos millones y medio de unidades. Los hay abusones.

Guía de juego

La verdad es que suena a chiste resumir en 250 palabrejas algo que ocupa ¡340 páginas! en la guía editada por Piggyblack. No obstante cada nuevo movimiento del juego viene perfectamente explicado y detallado en el tutorial "sobre la marcha". Aclarado esto, concluyamos en que «FFXII» no es un juego difícil, sino que únicamente exige acostumbrarnos al "arco de puntería" y los ataques por turnos "inteligentes", principales novedades tácticas del estupendo sistema de batallas ideado por Square Enix. Aparte, es de vital importancia conocer la fuerza y los puntos débiles del enemigo cuando te enfrentes a él. Todo, gracias al estado Libra, que ofrece info tan útil como si el enemigo es volador o de si tiene trampas en la manga. Evidentemente, las armas disponibles también jugarán a nuestro favor según queramos atacar en la distancia (ballestas, bombas) intensificando el uso de las pócimas, o prefiramos cuerpo a cuerpo, bien como "dañadores" o "tanques". Y como en la guerra y en el amor todo vale, en ocasiones dañar ligeramente a un compañero de equipo puede causar un estado alterado positivo que, si tuviésemos que conseguirlo mediante hechizos, nos costaría un potosí. Para terminar, aconsejamos aprovechar todos los rincones de Ivalice para conseguir items como experiencia a tutiplén o subir rápidamente de nivel (viajando a las tierras muertas Nabreus y teletrasportándote para luchar contra los monstruos vencidos).

PS2

GHOST RIDER

¿Sentiste un cosquilleo especial cada vez que soliviantabas a los monovolúmenes a bordo de tu vespa pizzera todo vestidito de rojo incendiario?
Pues lo tienes claro, Amparo: tu juego es éste. Aunque, eso sí, no solo colmará las ilusiones de los amos de las dos ruedas y mil caballitos, sino de las legiones de fans de uno de los personajes más calorretes y salvajes del universo Marvel, desde que naciera en 1973 (buen año). Así, después de saltar por algunos títulos como «Maximun Carnage», el motorista fantasma adquiere personalidad y juego propios de la mano de la peli protagonizada por Nicolas Cage y sus bisoñés de vinilo. Y gracias al talento combinado de Climax y Criterion en los gráficos, la verdad es que el sprint llameante ha sido espectacular, tanto en PS2 como en su calcadita versión en PSP. Y nada de andarse con zarandajas, ya que el meollo del juego es un "slash'em up" sin contemplaciones y al más puro estilo «Devil May Cry». Esto es, combos, leña y ataques especiales para dar y tomar, sin más raspa argumental que una simple historia de venganza para que al pobrecito Johnny Blaze no se le ponga la azotea como el palo de un churrero a la menor ocasión. Gracias a una estupenda disposición de las cámaras, muy práctica en los numerosos combates en masa que nos asolarán a cada paso, podremos exprimir una jugabilidad a flor de piel que a veces nos recuerda a «God of War», siendo optimistas. El control atacante es sencillo, con las diversas habilidades desbloqueadas y una puntilla brutal gentileza de la cadena flamígera. Los enemigos tampoco son muy complejos, aunque los jefes finales se van endemoniando según avanza el juego. Enormes escenarios (no tanto animación de personajes) y mucha marcha prenden la fogata de un entretenimiento arcade infalible. ¿Alguien tiene lumbre?



Valoración

Gráficos

Jugabilidad

Sonido/FX

Originalidad





El ambiente oscuro de la peli se traslada al juego.

Nuestro llameante prota reparte leña y ataques especiales para dar y tomar.

Como una moto

▶ Para zafarnos de la monotonía imperante en el juego «pegador», nada mejor que alternar la sobredosis de "yoyas" con unas estupendas misiones en moto. Se nota la buena escuela de los credores de «Moto GP», ya que estas fases de conducción son tan vertiginosas y vibrantes como cabía esperar: obstáculos a gogó, pistas infernales, algún gracioso enemigo para meter cizaña y unos saltos de infarto. Mucho encanto añejo estilo «Enduro Racer», vamos. Este tipo sabe lo que se cuece (y churrusca).



Ficha Técnica

Compañía
2k

Género
Acción

Lanzamiento
Febrero

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.2kgames.com/ghostrider

PS2

GRAND THEFT AUTO VICE CITY

El bueno de Vic Vance ha vuelto a la ciudad para medrar y sacar adelante a su familia por las buenas o por las otras.

Mejores gráficos, más malas calles y arenas peligrosas definen este nuevo hit. Y la "attitude" de RockStar, naturalmente. Acolcha tus hombreras, dale fijador y laca a tu tupé, conecta "Radio Espantoso" con la bachata a tope y no olvides el pistolón debajo de tu chaqueta de Armani a lo Sonny crocket. Porque estos son los peligrosos y horteras años 80 y tú eres el amo de la Ciudad del Vicio. Y quien no esté conforme, que se vaya preparando. Se veía venir. Tras su algo decepcionante (para algunos exigentes) paso por la PSP solo hace cuatro mesecitos, Rockstar no podía dejar una de sus franquicias preferidas así como así. Y máxime después de darnos tantas alegrías en aquellos primeros garbeos entre palmeras y "cholos" hace cuatro añitos. Qué tiempos. Claro que ahora la especulación urbanística y la moral de alacrán de sus habitantes ha hecho mella en una ciudad con la que no creemos que Marina D'Or quiera hermanarse (aunque nunca se sabe), por lo que este nido de víboras, sapos y culebras ha crecido casi endogámicamente. El resultado de tal "aberración" reposa gloriosamente en la bandeja de una PS2 que, definitivamente, quiere despedirse por la puerta grande. Fiel a su política de no calcar un mismo juego de una versión a otra, RockStar saltea nuevas misiones y retos en este título, cargando más hacia el estilo macarrónico y sin pelos en la lengua de sus hits «San Andreas» o «Liberty City», quizá porque la PS2 tiene más "manga ancha creativa" que una consola portátil. Eso sí, la columna vertebral permanece intacta: los avatares y desventuras de Vic Vance, un honesto y honrado (en un principio, claro) chaval de sangre afroamerica-

Supersonido ochentero

Sin duda, otro de los sellos de la franquicia es su banda sonora, potente y cuidadosamente seleccionada por los mismísimos hermanos Hauser, según confesaron alguna vez. Y aquí el nivel no sufre efecto sordina, ni mucho menos. Así, tendremos a nuestra disposición ocho emisoras de radio "temáticas": Flash, Fresa FM, Rock, Paradise FM, Espantoso, VCFL, Emotion y WAVE103. Todos los sonidos de la Costa Este más calentitos y "vanguardistas", al alcance de la gramola. Y ya se sabe: a veces es conveniente tener tapones de cera. Son los 80, no te olvides.

Ficha Técnica

Compañía
RockStar

Género
Acción/Aventura

Lanzamiento
Marzo

Dirigido a ...
+18 años

Cibercontacto
www.vicecitystories-eljuego.com



A FONDO A FONDO A FONDO

STORIES







A tiro limpio es como el colega Vic Vance sale de los apuros.



Por arriba, por abajo... En «GTA» ya sabes que no paras de explorar.





Pa chulo, yo

¿Qué sería de un juego made in RockStar sin las señas de identidad típicas de, posiblemente, la más revolucionaria marca de los últimos siete años? Esto es, un sentido del humor tabernario pero con cierta "clase" (véanse las bromitas de Martínez con el pobre Vince, como invitarle a ver una peli porno zoófila), machismo soterrado (o tendencia de sus personajes a creer que casi todas las damas se dedican al oficio más viejo del mundo) y demás lindezas no aptas para todos los paladares. Menos mal que también podemos relajarnos casi bucólicamente con un viaje en helicóptero por la costa al atardecer ambarino (mientras un soplón se hunde en pantanos infestados de cocodrilos...).

na que intenta ganarse la vida en un barracón del ejército. Todo cambia cuando su superior, Martínez, le empieza a engolosinar con encarguitos y trapicheos repletos de drogas y prostitución. Así, el chaval le va cogiendo el gustillo, aunque tendrá que atar en corto a su problemática familia mientras lucha por sobrevivir en unas calles repletas de pandilleros mexicanos, capos con gafas de espejo, macarras francotiradores, bujarrones, proxenetas y demás lindezas. Y la policía, claro, que aquí es menos tonta que de costumbre.

La historia que no cansa

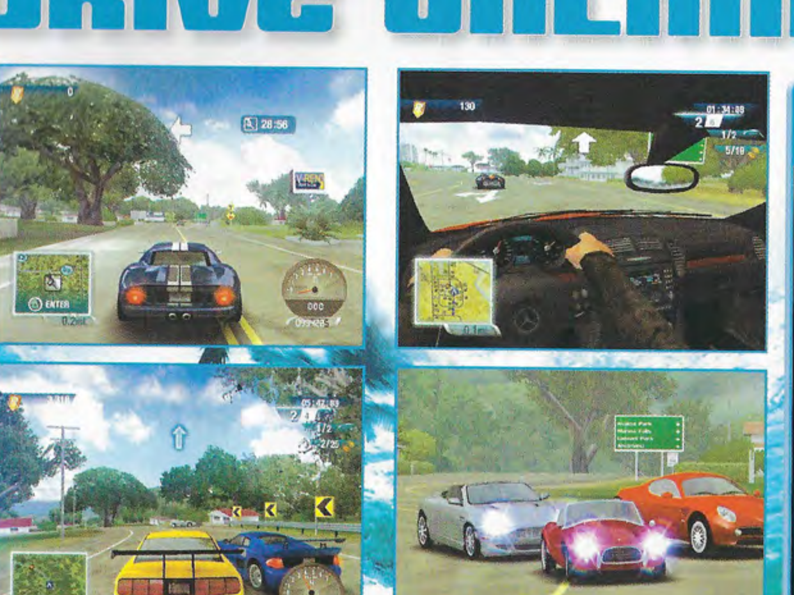
Como vemos, una trama que sigue recordando a pelis como "Scarface" con unas gotas de "El sargento de hierro" (¿o era "El sargento Bilko"?). Y como no se trata de andarse por las ramas, «Vice City Stories» no nos permite ni un mísero modo de juego extra: llegar y besar el santo, o el asfalto, aunque podremos acceder a un menú de opciones durante el transcurso del juego pulsando "select". Así, tendremos un vital mapa del lugar a nuestra disposición, al lado de un arsenal de armas disponibles, logros obtenidos y la música para pinchar mientras pateamos los barrios de una metrópoli francamente gigantesca y perfectamente estructurada en zonas y barrios con su propia "salsa": downtown pijo, puerto peliagudo, afueras residenciales, territorio proleta a lo Chinatown, playas repletas de bikinis minúsculos pero igualmente armados... todo un universo peligroso a tu disposición. Así que lo mejor es disfrutarlo y exprimirlo. Por tierra, mar y aire, naturalmente. O a patita. Como siempre en «GTA». Lo bueno, si amplio, dos veces bueno. Lástima que falte la tajada multijugadora...

Explorar, explorar y explorar. Tal es el tridente mágico de cualquier «GTA» que se precie, y este «Vice City» para PS2 no se iba a quedar atrás. El sistema de control es tan sencillo como siempre: botón de combate para regar de puñetazos al contrario, salto (no siempre útil, aunque sí para parar coches en marcha) y botón de acción para ejecutar habilidades, sobre todo extraer por las bravas a los ocupantes de un vehículo y "okuparlo". La cosa se complica mínimamente en las secuencias de tiroteo, donde primero tendremos que seleccionar el arma deseada con L2 y R2, luego apuntar con R1 y, a continuación disparar, pudiendo alternar el blanco con R3. Un consejo útil es visitar el local de tiro de Phil Cassidy, junto en el costado meridional de Vice Point. Eso sí, cuidado con las malas pulgas que se gasta el dueño. Como siempre, consultar el mapa es de vital importancia, no solo para saber dónde se ubica el objetivo de cada misión, sino para localizar algunos puntos estratégicos tales como tiendas, garitos o, cómo no, nuestro cuartel general. Para relajar y "meditar", nada mejor que subir a la Chunder Wheel de la feria de Washington Beach, con unos prismáticos a través de los que se descubren sorpresas agradables. Y no digamos en las arenas de la playa, que esconden tesoros curiosos. En fin, así es el mundo «GTA», lleno de posibilidades y donde solo rige una máxima: "piensa mal y acertarás".

PS2

TEST DRIVE UNLIMITED

Hay franquicias por las que la ITV pasa tan de puntillas como una bailarina del Bolshoi.
Por ejemplo, ésta, que este año cumple 20 primaveras desde que escupía megahertzios por el tubo de escape del PC. Y como dos décadas no son nada, la saga de conducción y «simulación social» más prestigiosa amplía su garaje consolero después de su espectacular paso por la Xbox360 hace unos meses. Por supuesto, su núcleo y meollo sigue siendo el mismo: esa paradisíaca isla hawaiana de Oahu, repletita de pistas, tiendas de surf y mansiones estilo colonial-tropical. Nada menos que mil quinientos kilómetros por los que dar rienda suelta a nuestra palanca de cambios y recorrer montañas, selvas y playas para poder conseguir dinerito fresco para comprarnos una casa coqueta y, cómo no, hacernos con el centenar de vehículos a nuestra disposición, desde utilitarios a clásicos, pasando por bólidos casi prohibitivos como el Aston Martin DBS. Para ello, tendremos que llevar a cabo una serie de misiones distribuidas a lo largo de la isla, casi siempre de contrarreloj y recorrido de un punto a otro. Sencillo pero divertido. Aunque, por supuesto, lo mejor son las carreras de competición adrenalínica que nos encontraremos a cada paso. Hasta ahí, pocas novedades respecto a la versión ya conocida, aunque no hay que meter el freno, Magdaleno: la consola de Sony tiene en la guantera algunas innovaciones y tuneos tales como un modo "Hardcore" de dificultad para los volantes más expertos, unos "master points" para ir aumentando hasta el nivel maestro y, los "rival clubs" para acceder hasta a 240 carreras y retros diferentes. Todo, con un manejo, unos gráficos y un diseño de daños también mejorados. A meter la quinta con el daikiri hawaiano.



Ficha Técnica

Compañía	Atari
Género	Conducción
Lanzamiento	Febrero
Dirigido a ...	+ 3 años
Cibercontacto	www.testdriveunlimited.com

Valoración

Gráficos	■■■■■□
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■■□□
Originalidad	■■■□□□

Corriendo juntos

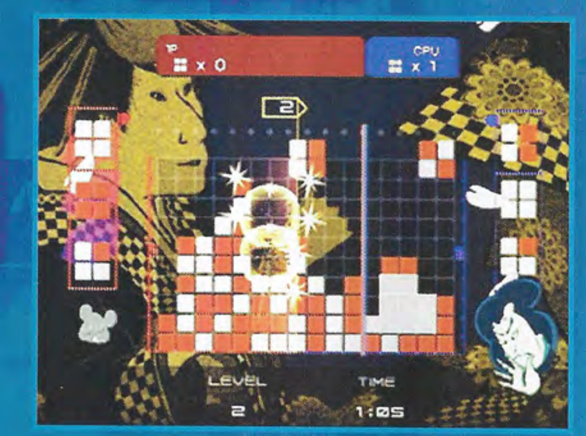
▸ Otro empujón encomiable es el proveniente del modo online, de lo más completo. Así, tendremos opciones multijugadoras como Drive-Ins, que encontrará automáticamente una carrera que se amolde con tus criterios y con rivales de categoría. También podremos aceptar un desafío instantáneo en cualquier momento del juego. Finalmente, todas las carreras de un jugador cuentan con una tabla de puntuaciones máximas online, cargadas instantáneamente para comprobar el estatus en cada carrera del juego desde tu sillón. De lujo.



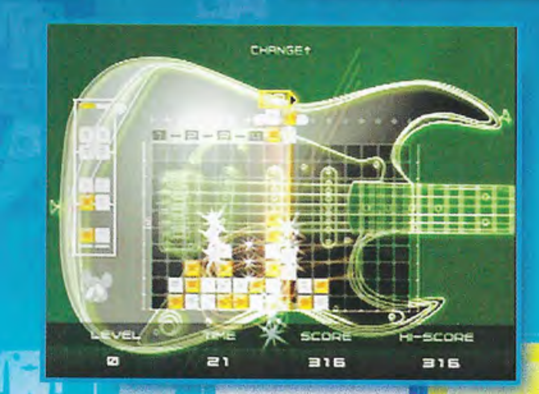
PS2

LUMINES PLUS

¿Eres de los que, cuando te vas al sobre, ves cascadas de bloques, ladrillitos y piezas lloviendo del cielo, tal vez entre sudores fríos y melodías burbujeantes? No temas, no es nada grave: seguramente te has pasado demasiado tiempo despellejado "skins" del «Lumines», una de las obras más artesanales y maestras salidas de la mente de Tetsuya Mozuguchi, primero en PSP y ahora, finalmente, en PS2. Y si has alcanzado tal nivel de fanatismo, sabrás de sobra y con los ojos cerrados la mecánica del juego: sencillamente, ir formando bloques de cuatro piezas iguales de entre todas las unidades que va paseándose por el margen superior. Vamos, un «Tetris» puro y duro pero con una adictividad y unos componentes extra que lo hacen irresistible. Por ejemplo, y sobre todo, su componente musical rabiosamente popero y que contribuía a que se te fueran los piececitos con la marcha de las piececitas. Así, en esta versión, además del acelerón gráfico obvio (y eso que los fondos y escenarios afortunadamente no están tan poblados y "estorbadores" como antes), nos encontraremos con más modos de juego (Challenge, Time Attack, Puzzle, Versus...), mejor y más colorista diseño y, sobre todo, una cantidad de fases asombrosa: cerca de 150, repartidas con tino entre sus diversas opciones (incluyendo nueve skins ya disponibles en «Lumines II»). Además, también habrá "incidencias" en lo relativo a los bloques, ya que nos los encontraremos redondeados, con forma de teclado de piano y demás sorpresas para multiplicar la diversión y el "pique". Una nueva gramola más trance y con sonidos europeos y sofisticados redondean uno de los mejores puzzles de los últimos años.

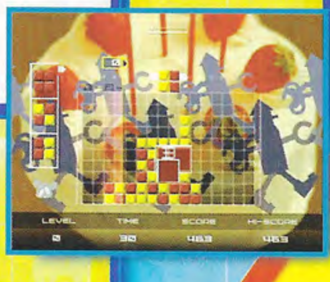












Ficha Técnica

Compañía
Atari

Género
Puzzle

Lanzamiento
Febrero

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.buenavistagames.go.com/lumines/

Puzzles a tutiplén

▶ **A nadie se le escapa un dato: últimamente, los juegos de puzzles estilo «Tetris» viven una resurrección de bigotes. Una tendencia que inició hace año y medio «Meteos» para DS y que se retuerce en Wii con el también de estreno «Kororinpa». Quizá la clave de este rebrote sean las opciones online que hacen posible que darle a los ladrillitos no sea esa tarea clásicamente solitaria y a veces triste. De hecho, el modo batalla para dos jugadores de «Lumines Plus» es sensacional, recordando a títulos como «Gunpey» y multiplicando gloriosamente las prestaciones del juego. Con amigos puedes mejor, ya sabes.**

Valoración



PS2

CAPCOM CLASSICS COLLECTION VOL.2

¿En qué se parece un emulador a la física cuántica? (Chúpate esa mandarina, por si dudabas de los arranques flojeras).

En que ambos poseen una energía múltiple que no se pierde sino que se va transformando según apriete la vena nostálgica del jugón. Si así fuera, los últimos años estarían repletos de chiribitas retros, dada la multiplicidad de recopilatorios que han surgido en el mercado, algunos más discretitos que otros (porque no todo tiempo pasado fue mejor en todos los casos). Algo que, evidentemente, no incumbe a Capcom, fábrica de sueños jugones donde las haya, como ya demostró su inolvidable primer "grandes éxitos", que incluyó mitos como «Commando», «Ghost'n Goblins» o «Final Fight». Un auténtico éxito por parte de Digital Eclipse que ahora se repite con esta nueva veintena de clásicos, que prestan especial atención a una de las joyas de la corona: «Street Fighter», incluyendo el título original y el enorme «Super SF 2». Pero, por supuesto, no solo de peleas callejeras vive el juego. También tendremos en el disco cracks como «1941», «Avengers», «Black Tiger», «Block Block», «Eco Fighters», «King of Dragons», «Last Duel», «Magic Sword», «Strider», «The Speed Rumbler», «Three Wonders», «Tiger Road» o «Varth». Ya, falta algún indispensable como «Resident Evil», ya explotado en la primera entrega, pero al menos está presente en bastantes preguntitas del trivial «Quiz & Dragons», graciosamente "corporativizado" para la ocasión. Por supuesto, el nivel gráfico brilla y hace brillar a pioneros como «Knights of the Round», por lo que este recopilatorio consigue de pleno uno de los objetivos de todo ejemplar que se precie de este subgénero: demostrar que los viejos rockeros nunca mueren. Se reciclan, ya sabes. Y que no falte.



Ficha Técnica

Compañía
Capcom

Género
Arcade

Lanzamiento
Febrero

Dirigido a ...
+ 12 años

Cibercontacto
www.capcom.com

Valoración

Gráficos: ■■■■□□

Jugabilidad: ■■■■■□

Sonido/FX: ■■■■□□

Originalidad: ■■■□□□











Museo generoso

▸ **Como siempre en estos casos, una de las mejores y más preciadas tajadas llega de la mano de los extras y materiales desbloqueables (aún recordamos la majestuosidad del «Arati Anthology», por ejemplo). En este sentido, Capcom no peca de racanería, ya que el nivel incluso supera a su antecesor: galerías de promos e imágenes originales, documentación y entrevistas con los creadores, melodías nuevas y remezcladas... un museo realmente extenso y muy de agradecer.**





EMPIEZA A LO GRANDE







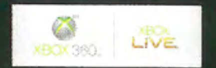
SONIC THE HEDGEHOG™





PLAYSTATION 3







THE WARRIORS

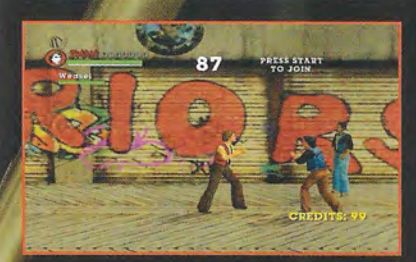
Ojo al dato porque los amos de la noche se vuelven chiquitos pero igual de matones en la versión PSP de uno de los mejores juegos del año pasado. A sacar a pasear al bate de nuevo, que la ley de la calle es dura.

Ya lo dijo el sabio: como en casa, en ningún sitio. Sobre todo si nos encontramos a las hordas y bandas bandarras que, allá por mediados de los 60, Sol Yurick recreó en una novela mítica que, unos cuantos años después, Walter Hill convertiría en una película de no menos cultos llamada por estos lares "Los amos de la noche", pero conocida internacionalmente como "The Warriors". No hace falta recordar que el proyecto fue una de las niñas de los ojos de los hermanos Hauser en RockStar, y no era para menos: la primera adaptación cinematográfica de Rockstar, un caramelo envenenado ideal para que la peculiar filosofía de la casa se desparrame a gusto, una ocasión perfecta para aunar estudio de personajes con descripción de "medio ambiente chungo"... En fin, la reoca. Por algo la versión en PS2 fue, seguramente, uno de los mejores juegos de la temporada pasada, incluso para más de uno superior a la película, gracias a ese desarrollo del argumento mucho más ramificada y rica que el original "mata-mata". Y, cómo no, la versión en PSP no se queda atrás, sobre todo comprobando lo requetebien que se las gastan con trasvases estilo «GTA. Liberty City Stories» o el inminente «Canis Canem Edit». Así, el núcleo duro central del juego es prácticamente el mismo, aunque incluso cometan la "machada" de ampliar algunos aspectos tales como las radiografías de algunos componentes de las

Bateando mínimamente

Una de las novedades de esta versión miniaturizada de «The Warriors» es, precisamente, la presencia de minijuegos inéditos y exclusivos, aunque en PS2 también estaban presentes algunos de forma "casual". En realidad, son tareas "de soporte" necesarias para pillar algo de pasta para reforzar la banda. "Ñapas" como pintar graffitis, descerrajar la radio de un coche, hacer que un rival escarmiente a lo bruto (a veces viajando gratis en metro al nivel de la vía...). En fin, pequeñeces de lo más matonas.

Las peleas en la calle son de lo más crudas y realistas, a imagen y semejanza de la película de Walter Hill.









Valoración

Gráficos
■■■■■□

Jugabilidad
■■■■□□

Sonido/FX
■■■■■□

Originalidad
■■■■□□

Ficha Técnica

Compañía
Rockstar Games

Género
Acción

Lanzamiento
Febrero

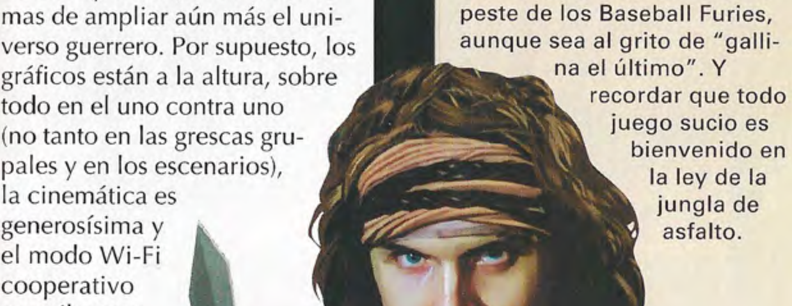
Dirigido a ...
+ 18 años

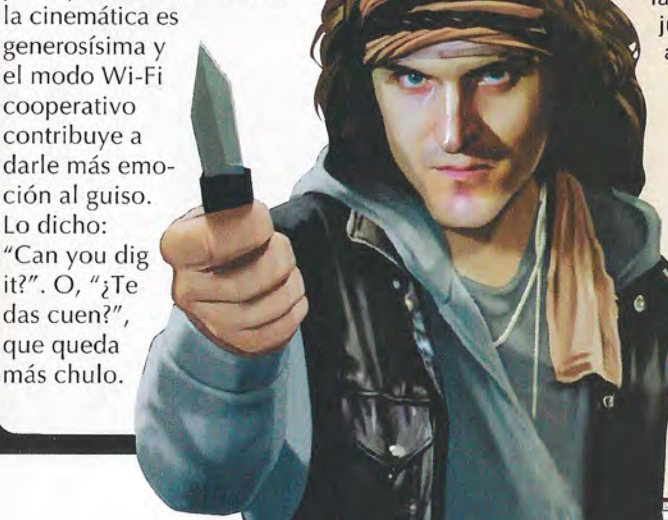
Cibercontacto
www.rockstargames.com/thewarriors/

bandas. Como recordaremos, la acción arranca en el Nueva York más marrullero, donde la banda de los guerreros compuiesta por Swan, Ajax, Cleon, Cowboy, Vermin y Rembrandt tendrán que abrirse camino y reputación, a base de golpes y conquista de territorios, en una calles más malas que nunca por culpa del asesinato de Cyrus, el líder de todos los "quinquis" de la Gran Manzana, justo cuando coordinaba una tregua para todos. Ahí arrancan dos docenitas de misiones de unos veinte minutos de duración, perfectamente ensambladas y pensadas para hacer avanzar la acción en conjunto, sin que una pese más que otra. Misiones tales como atacar otras bandas rivales o defendernos de ella, revivir los mejores momentos del pasado reciente de los Warriors gracias a estupendos flashbacks, o ir puliendo nuestra iniciación paso a paso y golpe a golpe. Realmente poderoso, ya que no solo se trata de darle caña en plan beat clásico, sino que también tendremos ocasión de poner en práctica nuestras habilidades "picarescas" en mitad de una puesta en escena y un guión casi inmejorable. Además, contaremos con varios modos de juego para no seguir como un lazarillo la historia central. Así, también tendremos modos tales como el combate, el "Army of the Nights" (ya desbloqueado de serie) o el de Coney Island, excelentes formas de ampliar aún más el universo guerrero. Por supuesto, los gráficos están a la altura, sobre todo en el uno contra uno (no tanto en las grescas grupales y en los escenarios), la cinemática es generosísima y el modo Wi-Fi cooperativo contribuye a darle más emoción al guiso. Lo dicho: "Can you dig it?". O, "¿Te das cuen?", que queda más chulo.

Guía de juego

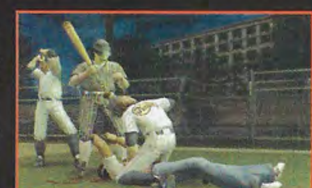
Modélica también ha sido la traslación del sistema de control desde la PS2 hasta la PSP. Así, contaremos con un botón de acción para golpear, otro de agarre, otro para meter coces y un cuarto para embestir cual mihura. Como ocurría en la versión original, los combos producidos por la combinación de estos elementos son brutales, con algunos momentazos de artes marciales realmente fantásticos, aunque ojo que salpican. También está muy logrado el ángulo de cámara que logra hacernos olvidar a los botones laterales de la "negra" de Sony para fijar blancos, sobre todo en los combates multitudinarios. A veces se origina un poco de efecto barullo, pero el nivel se mantiene con mucha dignidad, gracias al poderoso motor gráfico que posee el juego. También la caja de trucos será amplia, pero ojo porque, como ocurría en la versión PS2, abusar de ellos puede tener consecuencias fatales y letales para el UMD. Además, con lo emocionante que es ir recorriendo nivel por nivel solo con tu bate o tu navajita toledana. Y, hablando de armas, ojo con algunas perrerías emboscadas, como algún arma blanca oculta en la silla de ruedas del jefe de los Turnbulls. También es conveniente huir como de la peste de los Baseball Furies, aunque sea al grito de "gallina el último". Y recordar que todo juego sucio es bienvenido en la ley de la jungla de asfalto.





Bandas aparte

▸ Otro de los puntos fuertes del juego es su consabida multiplicidad de pandillas, que en este caso se incrementa aún más gracias al protagonismo de bandas algo "periféricas". Así, nos encontraremos a los graffiteros Eliminators, a los peligrosos Punks de Manhattan, a los limoneros Panzers, a los chinorris Savage Huns, a las gatitas Lizzies, los cuates Hurricanes y, cómo no, a nuestros preferidos Baseball Furies, canela fina. Lástima que falte algún fichaje foráneo de, pongamos, Alcorcón o aledaños.



TEXTOS: MARIO GÓMEZ

PSP

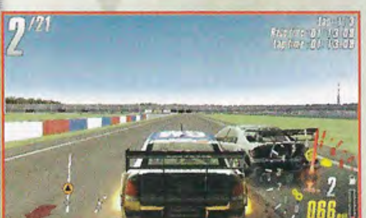
TOCA RACE DRIVER 3 CHALLENGE

Juegos de coches hay muchos y buenos: «Need for Speed», «GTA», «Gran Turismo...» ¡pero ahora lo que toca es «Toca Race Driver 3 Challenge»! Aunque este título de Codemasters ya ha aparecido antes en otras consolas, no os creais que estamos ante una simple adaptación. Diseñado desde cero para la portátil de Sony, «Challenge» sigue la línea realista de otros juegos de la serie, destacando características como la detección de daños del coche. El jugador tendrá a su disposición una amplia gama de modelos licenciados, que correrán en circuitos de la vida real. Para la PSP se ha incluido el Modo Desafío Mundial, compuesto de varias pruebas en las que tendremos que superar diferentes retos para mejorar nuestras habilidades de conducción. Como ves, muy en la línea del «Gran Turismo». Una vez superado cada desafío puedes disputar una carrera, la victoria en al cual te dará acceso a la siguiente prueba del Desafío Mundial. Hay que superar los desafíos en un orden concreto, y la verdad es que es una pena no poder escoger la prueba que quieras si te quedas atascado. Por supuesto, también dispondremos de los modos de carrera libre y contrarreloj, además del multijugador, que admite hasta 12 participantes. Como en todos los juegos de este tipo, la miga es aprender a hacerte con el manejo de este coche. te aconsejamos no tener paciencia, porque no es cosa que se consiga en diez minutos. Los vehículos tienden a tener una gran sensibilidad, y a poco que te emociones moviendo el mando acabarás dándote un buen castañazo. La opción del cambio automático de marchas nos ayudará a reducir ligeramente este sufrimiento. Por suerte podremos deleitarnos con los gráficos, de una gran vistosidad y realismo. Por la variedad de carreras que ofrece y el desafío de su manejo, «TRD 3» es el juego de PSP para los fans serios de la velocidad.

De la F1 a la NASCAR

Va a pasar mucho tiempo hasta que pruebes todos los vehículos incluidos en «TRD 3». Tendrás desde los relativamente frecuentes turismos o Fórmula 1 hasta coches clásicos, de estilo retro e incluso camiones. Algunos modelos se desbloquean tras superar los tests de entrenamiento, así que ya sabes, a echarle horas. Por supuesto, el manejo cambiará radicalmente de un modelo a otro. Un Fórmula 1 y un camión tienen ruedas, motor y un volante, pero más o menos ahí se acaban las similitudes. Tanto los coches como los circuitos incluidos en el juego guardan gran similitud con sus modelos reales. Lo que aún no hemos encontrado son un Seat 600 ni un 850... habrá que esperar a que saquen el juego del vaquilla.








Ficha Técnica

Compañía
Codemasters

Género
Conducción

Lanzamiento
Febrero

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
wwwcodemasters.com/games

Valoración

Gráficos

Jugabilidad

Sonido/FX

Originalidad








ANTHOLOGY METAL SLUG

La saga «Metal Slug» nos retrotrae a otra era del videojuego, en la que reinaban los arcades en dos dimensiones llenos de detallistas sprites. «Metal Slug» y sus secuelas son sin duda una de las cumbres de ese estilo. Con un grafismo deudor de la estética "Irem", cada elemento visual de estos juegos supone una auténtica delicia, por nivel de detalle, por animación y por sentido del humor. Cuando la saga arrancó en 1996, el género del "shooter" horizontal ya estaba en retroceso, pero el juego trajo un fuerte soplo de aire fresco gracias a sus atractivos gráficos y a una jugabilidad a prueba de bombas. Se trataba de un juego relativamente sencillo pero espectacular, que ofrecía las suficientes sorpresas como para no dejar sitio al aburrimiento. El teniente Marco Rossi se convirtió instantaneamente en un icono de los videjuegos. Con el tiempo llegarían hasta seis juegos más, que «Metal Slug Anthology» nos trae ahora recopilados en un solo disco. Aunque sea una afirmación un poco arriesgada, puede decirse que éste es uno de los UMD con mejor relación precio/entretenimiento para la PSP, y es que resulta difícil calcular la cantidad de horas de entretenimiento que este título puede proporcionarnos. Además de nuevos personajes jugables, cada secuela venía cargada con nuevos enemigos y paisajes cada vez más exóticos. En la segunda parte debutaron dos encantadoras compañeras femeninas, y cambiamos la selva y los soldados por el desierto y un nutrido ejército de moros malosos (valga la redundancia). Seguramente la entrega más original es la tercera, en la que nos movemos por unos vistosos entornos marinos, enfrentándonos a todo tipo de criaturas acuáticas .Y suma y sigue con el resto. En estos tiempos de dictadura de los shooters en primera persona, «Metal Slug Anthology» puede no ser un plato al gusto de todos, pero a poco que te agraden los sabores clásicos no puedes dejar pasar esta colección.

Ficha Técnica

...mpañía
Virgin

...énero
Acción

...iento
Febrero

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.metalslug10th.com

Valoración

Gráficos

Jugabilidad

Sonido/FX

Originalidad

Hermanos en la batalla

La serie tiene su propia historia y cuatro personajes recurrentes. Marco Rossi es el rubio protagonista de todos los «Metal Slug». Además de un implacable soldado, es todo un intelectual experto en la programación de ordenadores. Tarma Roving se hizo famoso por salvar la vda del presidente en su juventud. Es el mejor amigo de Marco y rivaliza con él en cuanto a pericia en el combate. Fio Germi es la heredera de una rica familia italiana con una larga tradición militar, que entró en el ejército al ser hija única. Es experta en acupuntura y quiropraxia. Eri Kasamoto tuvo una vida más difícil: fue abandonada frente a una iglesia al nacer y pasó la juventud como líder de una pandilla juvenil. Tras observar sus habilidades, los servicios de inteligencia la reclutaron para las Fuerzas Armadas.

TEXTOS: GABRIEL CARMONA



SONIC Y LOS ANILLOS SECRETOS

Las últimas aventuras de Sonic no han sido particularmente estelares, que digamos. Aquí, la esperanza blanca (o sea azul).

Este nuevo título de Wii, el supererizo de Sega enmenda su dirección hacia la diversión pura. Que nadie se escandalice cuando decimos que la última aventura de Sonic fue un rollo. Entre los controles demenciales, la cámara que te volvía loco y los aburridos segmentos de exploración en 3D, resultaba bastante difícil para las nuevas generaciones entender qué tenía de especial la mascota de Sega. Pues aquí está «Sonic y los anillos secretos» para aclararlo: velocidad en estado puro, como debe ser. ¡Éste sí que es el Sonic de los viejos tiempos, y que se dejen de zarandajas!

Las mil y una noches

Esta nueva historia está ambientada en el mundo de "Las mil y una noches". Sonic se ve arrastrado al interior del famoso libro para detener a un maligno genio que pretende escapar de sus páginas y esparcir el terror en nuestro mundo. Ayudado por una genio muy mona, y abundantes personajes conocidos que adoptan diferentes papeles durante las escenas intermedias, nuestro héroe tiene que superar los desafíos de siete mundos de fantasía, cada uno con sus obstáculos específicos. Las fases tienen una estructura totalmente lineal, y Sonic se limita a correr como un cohete desde el principio hasta el final.

Ficha Técnica

Compañía
SEGA

Género
Plataformas

Lanzamiento
Marzo

Dirigido a ...
+ 7 años

Cibercontact
www.sega.com/gamesite/sonicrings/index.php

Los anillos secretos

▶ Antes de afrontar cada misión, Sonic puede elegir uno de los cuatro anillos secretos de los que dispone. Estos anillos se personalizan con las diferentes habilidades que vas desbloqueando en los desafíos, así que si eres completista, querrás repetir misiones para mejorar tus marcas y conseguir todas las habilidades disponibles. Las habilidades no son necesarias para completar el juego, ¡pero algunas son francamente útiles!

















Valoración

Gráficos	■■■■□□
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■■■□
Originalidad	■■■■□□

Las secuencias de vídeo

▶ La historia está narrada mediante una serie de secuencias de vídeo muy diferentes a las habituales. Utilizan una técnica de estilo acuarela con imágenes fijas que van cambiando a medida que se desarrolla la acción, como si fuera un cómic animado. El resultado es deslumbrante, y da buena fe del talento artístico y creativo del equipo gráfico que ha trabajado en el juego. ¡Se nota que en el Sonic Team está empezando a entrar gente con ideas nuevas!



Tu misión es sortear los obstáculos moviendo el mando de Wii como si fuera un volante, saltar y usar el ataque teledirigido. Sonic no se detiene a no ser que lo hagas frenar o dar marcha atrás, así que la sensación de inercia y rapidez en los niveles es tremenda. Teniendo en cuenta que gráficamente el juego es de fábula y que está acompañado por una banda sonora de lo más marchosa, es fácil dejarse llevar por la acción y que se te ponga cara de velocidad mientras juegas.

Desafío a velocidad punta

Ahora, aunque los controles son sencillos, no te creas que la cosa es tan fácil. En los desafíos, no basta con llegar a la meta. A lo mejor te piden que elimines a una serie de enemigos por el camino, evitar romper ciertos elementos del escenario o acabar en un tiempo límite, lo que complica considerablemente el asunto. Añade a esto que los obstáculos mortales te salen al paso a toda velocidad, uno tras otro, y resulta que necesitas unos reflejos rápidos como el rayo o memorizar bien cada nivel para poder superarlos.

La experiencia para un jugador se completa con un modo multijugador donde pueden participar hasta cuatro personas a la vez. Consiste en una serie de divertidos minijuegos en la línea de «Mario Party» que utilizan el mando de Wii de diversas y creativas formas para remar, ensartar frutas, balancear cadenas con bolas de metal y muchas cosas más. Hay varias modalidades de torneo y constituye una distracción bastante ingeniosa para pasar el rato con los amigos. «Sonic y los anillos secretos» es un título que devuelve a Sonic el sentido de velocidad y diversión que se venía echando en falta en sus últimos juegos. ¡Esperemos que el erizo azul de Sega continúe por este camino!

Guía de juego



De todos los movimientos que debes aprender a dominar, el más importante y más peliagudo es el del ataque teledirigido. No solo te sirve para cruzar abismos que normalmente no llegarías con un simple salto, sino que también te permite alcanzar a los enemigos suspendidos en el aire y utilizarlos a modo de trampolín para cruzar largos tramos de



terreno. El tema es que, para este segundo uso, tienes que esperar a que la retícula de apuntado se vuelva roja. Si calculas mal y te precipitas o lo haces tarde, fallas el ataque y lo más probable es que acabes cayendo al vacío.

Para efectuar un ataque teledirigido tienes que mover el mando de Wii hacia delante. ¡Pero ojo! ¡Hay que moverlo rápido! Con un empujón no vale, tiene que ser una sacudida bastante violenta, como si dieras un puñetazo con las dos manos. Asegúrate de tener bien enganchada la correa del mando a la muñeca, porque tras unas cuantas horas de juego, puede salir disparado contra el televisor con facilidad pasmosa, en especial durante una secuencia de varios ataques encadenados.

Otro buen consejo es que, si no tienes límite de tiempo, no dudes en detener a Sonic para sortear los obstáculos con mayor facilidad. Recorrer un nivel a toda velocidad sin parar es muy chulo, pero también difícil. Deja las filigranas y los récords para más tarde y concéntrate primero en aprender dónde están los obstáculos.

Wii

KORORINPA



Muchos de los usuarios de Wii que antes de Wii Sports no habían tocado jamás una consola y ahora no la sueltan, encontrarán en Kororinpa una buena alternativa Viene de la mano de Hudson, el mismo equipo de desarrollo tras los Mario Party, con la idea de ser un título sencillo, con una mecánica lejos de cualquier complicación, un control absolutamente intuitivo y una curva de dificultad muy progresiva, apta para todos los jugadores. «Kororinpa» respira un aire al clásico «Marble Mandes», o dentro de la propia Wii, los parecidos con «Super Monkey Ball» son evidentes. El protagonismo recae sobre un objeto esférico, que bien puede ser una pelota de fútbol, una sandía, un panda, un pingüino o una canica. Los escenarios son pequeños laberintos llenos de giros, túneles, caídas que buscan complicarnos la existencia hasta llegar a la meta. Encontramos elementos que pueden complicar nuestro desarrollo y poner a prueba la más estable de las paciencias. Zonas heladas, en las que la pelota en cuestión se vuelve incontrolable, o zonas pegajosas, situadas estratégicamente para poder realizar los movimientos más arriesgados sin acabar con nuestra esfera en el abismo. El punto más débil de todo el juego es probablemente su aspecto visual. Fue título de lanzamiento de Wii en Japón el pasado mes de diciembre, por lo que nos llega tres meses después compitiendo con otros títulos que sí han tenido más tiempo de desarrollo. Y además, por su propia concepción y el potencial comprador, es un juego que deja intencionadamente el apartado gráfico en un segundo plano. «Kororimpa» puede ser una buena compra para padres, tíos o incluso abuelos.
Pero quizá el jugador más habitual lo encontrará demasiado limitado.

Ficha Técnica

Compañía
Konami

Género
Puzzle

Lanzamiento
Marzo

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
wwwnintendo-europe.com

Valoración

Valoración	
Gráficos	■■■■□□
Jugabilidad	■■■■■□
Sonido/FX	■■■■□□
Originalidad	■■■■□□

Laberintos llenos de giros, túneles, y caídas de todo tipo nos lo ponen complicado.

Inclinar y jugar

Si miramos el catálogo de videojuegos de los últimos veinte años, encontramos muchos títulos que compartan la mecánica con «Kororinpa». Sin embargo, cuando Nintendo afirmaba que con Wii encontraríamos una nueva forma de jugar, éste es un claro ejemplo de algo creado hace veinte años puede parecer nuevo. Basta con sujetar el mando en la mano e inclinarlo hacia cualquier dirección para que el escenario haga lo mismo y responda de forma inmediata y efectiva al movimiento. Así, la pelota rueda en la dirección deseada, siempre teniendo en cuenta la inercia, fuerza de gravedad y las físicas aplicables a superficies heladas, rugosas o pegajosas.

Ice Age 2 El Deshielo

Las películas de animación también se han querido sumar al carro de Wii. Le toca el turno a la secuela de Ice Age. Nunca un deshielo había sido tan divertido.

Adaptar una película a un videojuego siempre es una labor cuyo resultado por lo general es de calidad discutible. En esta ocasión, se añade el handicap de ser una película estrenada hace prácticamente un año, y ni tan siquiera coincide con el lanzamiento del DVD. Sencillamente, Vivendi ha creído oportuno seguir explotando el filón de Manny, Scrat y compañía con una conversión del juego que pudiéramos disfrutar hace unos meses en la anterior generación de consolas.

El principal perjudicado de este cambio de plataforma es el motor gráfico, que al no ser desarrollado desde cero no aprovecha las capacidades de la máquina. Pero en el resto de características se mantiene intacto, y mantiene los defectos y virtudes del original. Y si decíamos que los videojuegos basados en películas no son compras recomendadas por lo general, «Ice Age 2» es la excepción que confirma la regla. El juego se presenta como un plataformas clásico, que bebe directamente de las situaciones recreadas en el largometraje de animación y centra casi toda la atención en su personaje más divertido y carismático: Scrat, esa pequeña ardilla muda cuyo uno objetivo en la vida es recuperar su escurridiza bellota. No sólo podremos correr, saltar y golpear, sino también bucear por las gélidas aguas, trepar paredes y realizar una serie de pruebas muy bien implementadas que aportan gran dinamismo a la jugabilidad. Y el patetismo de la ardilla dará pie a situaciones de lo más divertidas. Escenas sacadas directamente de la película -y con buena calidad- amenizan el desarrollo de principio a fin. ¿Preparado para el deshielo?

Adaptándose a Wii

La novedad principal que encontramos en el juego respecto a su homónimo para PlayStation 2 es el formato panorámico que adquiere en Wii y es escaneado progresivo, muy de agradecer. Además, el framerate se muestra muy estable, para concluir un apartado gráfico decente. El control con el Wiimote se ha implementado de forma natural, agitándolo en el aire para dar patadas o simulando los movimientos con las manos de forma idéntica en el juego. Sin arriesgarse con nada nuevo, acierta en la adaptación. En definitiva, un juego de plataformas, sencillo pero efectivo, simple pero divertido, con gran cantidad de objetos coleccionables y bonus que desbloquear. Una apuesta en un género que se encontraba desierto hasta la fecha.

Valoración

Gráficos	■■■■□□
Jugabilidad	■■■■■□
Sonido/FX	■■■■□□
Originalidad	■■■■□□

Ficha Técnica

Compañía	Vivendi
Género	Plataformas
Lanzamiento	Marzo
Dirigido a ...	+ 3 años
Cibercontacto	www.iceage2game.com





NINTENDO DS
3+
www.pegi.info
MARIO SLAM BASKETBALL
EL STYLUS
DECIDE LA JUGADA
JUEGA AL BASKET DE
UNA FORMA ORIGINAL
Compite en un tres contra tres eligiendo a tu personaje preferido, disfruta del modo multijugador y acaba con tus adversarios en pistas asombrosas. Con la pantalla táctil podrás pasar, proteger, atacar y realizar espectaculares lanzamientos. Marca un triple con tu personaje favorito.
3D
OPCIÓN RUMBLE
MARIO SLAM
¡A TOCAR!

NDS

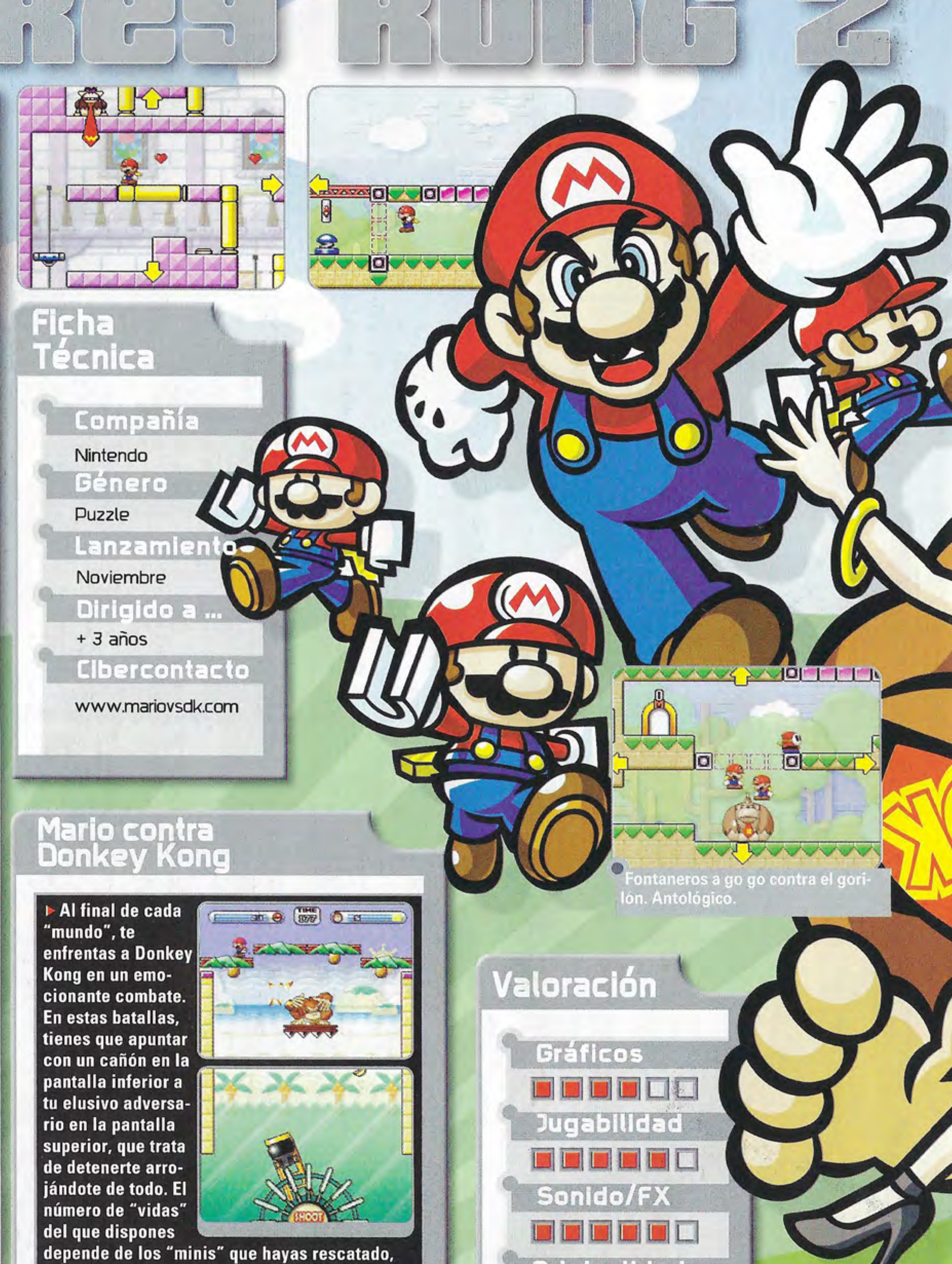
MARIO VS. DONKEY KONG 2 MARCH OF THE MINIS

¡Donkey Kong vuelve a hacer de las suyas! Lo creíamos reformado, pero está claro que cuando ve una cara bonita, sus instintos animales pueden con él. Una vez más le toca a Mario el papel de salvador, aunque en esta ocasión, sus minis alteregos son las auténticas estrellas.

El primer «Mario Vs Donkey Kong» para GBA era un juego de hondas raíces plataformeras que se valía de un ingeniosísimo diseño de niveles para introducir elementos de puzzle a la clásica fórmula de correr y saltar. Con montones de movimientos especiales y elementos para interactuar, era un juego que exigía destreza además de cerebro para hallar la ruta. En esta secuela para Nintendo DS, la mecánica de juego ha cambiado totalmente para adaptarla a la pantalla táctil. En vez de controlar a Mario, los "mini-marios" pasan a ser los protagonistas, y de ti depende guiarlos hasta la salida de cada nivel sorteando un sin fin de obstáculos.

La larga ruta a la gloria

Con un acabado gráfico totalmente remozado y mucho más colorido que el de la primera parte, el diseño de niveles en esta secuela es en cierto modo similar, aunque naturalmente se añaden nuevos elementos. Hay trampolines para saltar (de varios tipos), tuberías de teletransporte, interruptores que abren compuertas, ascensores, cintas transportadoras y un sin fin de cosas más, todo ello rematado con enemigos a los que vencer a golpe de martillo o



Fontaneros a go go contra el gorilón. Antológico.

Ficha Técnica

Compañía
Nintendo

Género
Puzzle

Lanzamiento
Noviembre

Dirigido a ...
+ 3 años

Cibercontacto
www.mariovsdk.com

Mario contra Donkey Kong

Al final de cada "mundo", te enfrentas a Donkey Kong en un emocionante combate. En estas batallas, tienes que apuntar con un cañón en la pantalla inferior a tu elusivo adversario en la pantalla superior, que trata de detenerte arrojándote de todo. El número de "vidas" del que dispones depende de los "minis" que hayas rescatado, así que llevarlos a todos hasta la meta no es solo una cuestión de puntuación, ¡también te ayuda para ganar en estos combates!

Valoración

Gráficos
■■■■□□

Jugabilidad
■■■■■□

Sonido/FX
■■■■■□

Originalidad
■■■■■■

A FONDO A FONDO A FONDO

¡Construye una obra maestra!

Además del modo de juego principal, hay un modo de construcción para que te crees tus propios niveles y luego desafíes a tus amigos a superarlos mediante la conexión local o Wi Fi. Hacer tu propio nivel puede ser un poco complejo, pero dispones de una herramienta muy poderosa que te permite crear niveles igual de creativos que los del propio juego, o incluso mejores. En manos de un jugador con imaginación, las posibilidades se amplían de forma verdaderamente ilimitadas. ¡Tienes diversión para toda la vida!

para esquivar hábilmente, tanto nuevos como conocidos. Sin embargo, el nivel de dificultad está perfectamente ajustado en una curva progresiva, de modo que se añaden nuevos obstáculos solo cuando estás realmente preparado para ellos. Es difícil quedarse atascado en este juego, pero no porque sea fácil, sino porque continuamente estás aprendiendo trucos nuevos y adaptándote al desafío que te ofrece.

El lápiz marca el camino

En cuanto a la mecánica, recuerda un poco al clásico «Lemmings», ya que consiste en guiar a los minimarios hasta la meta de cada nivel. El control se lleva a cabo en todo momento con el lápiz táctil, y el uso de los botones de dirección es opcional para agilizar el scroll de la pantalla. A un minimario lo puedes hacer caminar en ambas direcciones con trazos horizontales o saltar con trazos verticales, mientras que un golpecito en su cuerpecillo serrano sirve para ponerlo en marcha o detenerlo. No hace falta guiar a todos los minimarios hasta la meta, con que lo consiga uno ya es suficiente para superar el nivel, pero el auténtico desafío está en obtener las mejores puntuaciones. Este objetivo de superación se puede dejar para la "segunda vuelta", porque todos los niveles completados son susceptibles de repetirlos a posteriori en el orden que desees para mejorar tus marcas. En este sentido, el margen de desafío es enorme, porque también se te otorgan puntos extra por la velocidad con la que terminas el nivel, las veces que has detenido a los minimarios, las llegadas a la meta en cadena o las monedas recogidas. Sin duda, nos encontramos ante una pequeña gran joya de los puzzles, ideal para todo tipo de jugadores, que merece un lugar de honor en el catálogo de Nintendo DS. Éstos son el tipo de juegos que hacen grande a una consola.

Guía de juego





Antes de comenzar cada nivel, dedica un tiempo a planificar lo que vas a hacer. Si no reconoces algunos elementos, puede ser una buena idea echarle un vistazo al tutorial previo para comprender cómo funcionan, aunque una primera aproximación de prueba también sirve.
Los minimarios pueden parecer totalmente desperdigados, pero si te fijas bien, reunirlos es a menudo una simple cuestión de empezar a mover a los que están en lugares más aislados. ¡Pero ojo! No siempre es bueno tener a todos tus minimarios en el mismo lugar y marchando en perfecta formación, algunos interruptores hay que accionarlos desde lugares remotos para permitir avanzar al resto del equipo, así que puede ser necesario dejar a un minimario atrás, aunque sea temporalmente, trabajando para el resto. Aunque es ciertamente posible completar una fase sin detener a los minimarios y moviéndote rápidamente de un sitio a otro para activar los elementos de la pantalla, te recomendamos que al principio te lo tomes con calma. Los niveles pueden ser aparentemente simples, pero dominarlos como un auténtico campeón exige no solo estrategia, sino también rápidos reflejos. La última batalla es una sorpresa muy divertida, así que vale la pena llegar a ella cuanto antes. Ya habrá tiempo después para perfeccionar tu técnica.

NDS

Spectrobes

Criaturas malignas amenazan destruir la galaxia. ¡Por fortuna los Spectrobes están para derrotarlas! Nuestra verdadera historia comienza cuando los ejecutivos de Disney descubrieron que los japoneses se estaban forrando con Pokémon, y Pikachu le estaba comiendo terreno a Mickey. Tras una reunión de emergencia, sus expertos en marketing encargaron el diseño de un videojuego capaz de competir contra aquel fenómeno. El resultado: «Spectrobes» para Nintendo DS.

Como era de esperar, la cosa va de coleccionar criaturas. Los Spectrobes son unas feas abominaciones poligonales que combaten en tiempo real bajo tus órdenes. Tu labor consiste en encontrar nuevos Spectrobes (con la ayuda de un Spectrobe buscador capaz de escanear el terreno), desenterrarlos con las herramientas adecuadas y despertarlos en el laboratorio (gritándole cualquier cosa que se te ocurra al micrófono). Luego los incubas para hacerlos evolucionar a formas más avanzadas y los asignas por parejas a un set de batalla para que te ayuden a combatir contra los krawl, los malos de la película, mientras exploras los planetas del sistema. Es un poco lioso, pero hay un barbudo mentor que te explica paso a paso de qué va todo el tinglado. «Spectrobes» es un entretenido juego y tiene algunas aportaciones valiosas a la fórmula original. Los encuentros no son aleatorios, sino que puedes evitar a los enemigos dejándolos atrás sobre el terreno, y los combates en tiempo real, aunque un tanto facilones, insuflan una dinámica muy diferente a la acostumbrada. Es cierto que carece de la genialidad y el encanto de «Pokémon», pero el tono galáctico de todo el asunto lo convierte en un juego ideal para los jóvenes entrenadores que deseen probar algo nuevo.











Valoración

Gráficos: ■■■□□□

Jugabilidad: ■■■□□□

Sonido/FX: ■■■□□□

Originalidad: ■■■□□□

Ficha Tècnica

Compañía
Buena Vista Games

Género
Aventura/Acción

Lanzamiento
Marzo

Dirigido a ...
+7 años

Cibercontacto
www.spectrobes.com

Más diversión sin cables

Gracias a la comunicación inalámbrica, que debes desbloquear durante el juego, puedes comerciar Spectrobes, accesorios o fósiles con tus amigos. También puedes montar duelos uno contra uno e incluso torneos de hasta dieciséis participantes, aunque claro, todos necesitan su propia tarjeta DS. Con la comunicación Wi Fi, también puedes conectarte a Internet y descargarte otros contenidos o registrar tus puntuaciones en línea.

CASTLEVANIA PORTRAIT OF RUIN

Después del éxito de «Dawn of Sorrow» , estaba cantado el regreso de los cazavampiros de Konami. Poco más de un año hemos tenido que esperar para «Castlevania: Portrait of Ruin» saliese al mercado, con muchas novedades. Creado por Koji Igarashi, el padre de la veterana serie, en este título variaremos libremente entre dos personajes: el intrépido Jonathan Morris y Charlotte Orlean, una joven con poderes mágicos, para impedir que los acólitos de Drácula reconstruyan su maléfico castillo. Ambientado en la Segunda Guerra Mundial, «PoR»0 acierta plenamente en el uso del mismo carácter que hizo famosa a la serie, es decir, un scroll horizontal, multitud de trampas y monstruos de final de fase pasmosos. Muchos objetos están a nuestro alcance, desde armas a potenciadores variados, así como invocaciones demoníacas que servirán a nuestros intereses. Lo que más destaca son los monstruos sirvientes de Drácula, que se convierten en emocionantes combates donde el espectáculo visual está servido. A eso ayudan los abundantes efectos que llenan la pantalla de movimiento y originales ataques con devastadoras consecuencias. La variación entre los personajes está poco equilibrada, ya que Jonathan goza de mayor versatilidad gracias a su pericia con las armas, mientras que la ayuda de Charlotte será más indicada para los momentos con muchos enemigos simultáneamente, cuando sus conjuros son más útiles. Además, existe la opción cooperativa, aunque sólo en tres fases. La última revisión de «Castlevania» es sólo una añadidura a anteriores títulos. Pero eso no quita, ni mucho menos, para que estemos delante del entretenimiento en estado puro, algo que siempre se agradece. ¡Vigila tu cuello!









En este nuevo «Castlevania» disponemos de más armas potenciadoras.

Flicha Técnica

Compañía
Konami

Género
Acción/Aventura

Lanzamiento
Febrero

Dirigido a ...
+ 7 años

Cibercontacto
www.nintendo-europe.com

Un regreso por todo lo alto

▸ Uno de los mejores aciertos de Nintendo es saber aprovechar sus recursos técnicos. En una época dominada por las 3D y los efectos especiales, parece que se habían olvidado las posibilidades de la vieja escuela, al estilo 16 bit, que tantos buenos ratos hizo pasar a los jugones hace ya 13 ó14 años simplemente con unas buenas 2D y jugabilidad a prueba de balas. Ese espíritu creativo en gráficos y concepto de juego se recuperan en «Castlevania: Portrait of Ruin», un nombre legendario y que conserva absolutamente todas las características que consagraron a la franquicia como un mito. Los más veteranos llorarán de emoción, y los novatos se sorprenderán con satisfacción de la sencillez.

Valoración



Gráficos	3/6
Jugabilidad	4/6
Sonido/FX	4/6
Originalidad	3/6



XBOX 360

CRACKDOWN

Pacific City está tomada por tres bandas violentas. Y sólo un superpolicía como tú puede ponerle fin. ¿Estás preparado, recluta?

Los poseedores de una Xbox 360 están de enhorabuena. Hace ya más de un año que la consola llegó a España, allá por navidades de 2005, y durante todo este tiempo ha recibido grandes juegos, siendo «Gears of War», «Viva Piñata» o «Lost Planet» los más recientes. Pero todavía quedaba un género por cubrir, un juego que los usuarios de la máquina llevaban tiempo demandando, que a falta de una clasificación mejor, lo llamaremos "tipo GTA". Y para suplir este vacío llega, por fín, ´´«Crackdown».

El legado de «GTA»

Las bases son las mismas. Una ciudad enorme, con una línea de horizonte realmente lejana, llena de vehículos y viandantes, en la que poder correr, saltar y conducir a nuestro antojo. Primando siempre la libertad de acción, controlamos a un personaje que deambula por todo el escenario encadenando misiones principales muy bien aderezadas de otras tantas secundarias. Pero encontramos una variación de base. En esta ocasión, nos situamos en el lado bueno. Pertenecemos a La Agencia, un grupo de policías de élite que gracias a las investigaciones de un desacreditado científico –que pertenece a uno de los clanes más poderosos de la ciudad- tienen la posibilidad de crear humanos genéticamente modificados, dotándoles de una fuerza y agilidad sin parangón. Aquí comienza nuestra misión. Pacific City se encuentra dividida en tres zonas comunicadas a través de carreteras. Los Muertos, Los Volk y La Corporación Shai-Gen. Pese a actuar de forma diferente, sus 21 líderes se han hecho con el control de toda la ciudad, y nuestro misión es ir acabando con ellos

Ficha Técnica

Compañía
Microsoft

Género
Acción

Lanzamiento
Febrero

Dirigido a ...
+ 18 años

Cibercontacto
www.crackdownon-crime.com

Un regalo de lo más jugoso

▸ Si «Crackdown» no fuera de por sí una apuesta de lo más interesante dentro del catálogo Xbox 360, Microsoft ha querido tener una deferencia con todos sus compradores que seguro hará las delicias de los seguidores del Jefe Maestro. En una maniobra de marketing muy acertada, cada copia de «Crackdown« incluye un pase para poder jugar a una versión beta del esperadísimo «Halo 3». Sólo necesitamos tener la consola con disco duro y estar suscritos al servicio Xbox Live Gold. De momento no está disponible, pero cuando lo esté dentro de no muchas semanas –esperemos- desde el propio menú inicial del juego se habilitará la opción de jugar a la tercera entrega de «Halo». Todo un detalle por parte de Bungie y Microsoft.



Valoración

Gráficos

Jugabilidad

Sonido/FX

Originalidad

con un gran arsenal a nuestra disposición. Distribuidos por todo el mapa encontramos unos puntos de abastecimiento, en los que además de recargar munición y almacenar nuevas armas, servirán de teletransporte entre distintas zonas, pues hacerlo a pié nos llevaría muchísimo tiempo. Los vehículos tambíen juegan un papel importante, desde los clásicos utilitarios hasta supervehículos, como camiones-rampa –que colocados en sitios oportunos podremos conseguir saltos espectaculares- o transporta-misiles. Nuestro personaje irá mejorando sus características principales, aumentando su fuerza o la habilidad de conducción, entre otras cualidades. Para que el progreso sea más rápido, aparecen a lo largo del juego unos indicadores de carrera, verde para las que son a pie por los tejados y morados para las que sean montados en un vehículo. Los orbes son igualmente importantes. De agilidad, para conseguir saltar más alto y correr cada vez más rápido, y los ocultos, particularmente escondidos, que mejorarán todas las cualidades. A todo hay que añadir un aspecto gráfico muy cuidado, con un uso excelente de la técnica Cel Shading y un avanzadísimo sistema de físicas y explosiones. Sólo flaquea un poco en el ratio de frames, debido a la gran cantidad de objetos simultáneos en pantalla. Si disfrutaste con «Grand Thef Auto», «Crackdown» es tu juego.

Compañero de fatigas

La plataforma de servicio online unificado de Xbox 360 sigue demostrando sus virtudes, y en esta ocasión permite compartir la aventura con otro usuario a través de Xbox Live. Cada jugador es libre de hacer lo que le venga en gana, pero la cooperación será fundamental para acabar con los jefes más poderosos. Este es sin duda uno de los grandes atractivos del juego y uno de los detalles de los que el equipo de desarrollo –que cuenta entre sus filas con el creador de la saga «GTA»- está más orgulloso. Y realmente es una delicia poder jugar y hablar en todo momento con un camarada. Una pena que no incluya también esta opción cooperativa en una misma consola a pantalla partida.

Guía de juego



El equipo de Realtime Worlds ha hecho uso de muchas de las herramientas –o middleware- disponibles en el mundo del videojuego. El motor gráfico Renderware, el sistema de físicas Havok... Consiguen un resultado cuanto menos, sorprendente. Se han tomado la licencia de desafiar las leyes de la gravedad y nuestro personaje podrá realizar saltos imposibles, y por otro lado veremos explosiones que nos dejarán con la boca abierta. Además, «Crackdown» consigue algo cada vez más difícil: una identidad visual, un estilo gráfico inconfundible. Haced el experimento. Intentad subir a la torre más alta de la ciudad y echar un vistazo alrededor. Los controles son bastante sencillos, con las acciones básicas de correr saltar, disparar, cambiar de arma, lanzar granadas... Se añade una novedad en el género y es la posibilidad de disparar a una parte del juego. Con el stick derecho podemos seleccionar brazos, cabezas o piernas, y si el objetivo es un vehículo será posible disparar directamente a las ruedas para inmovilizarlo o al depósito de combustible para que vuele por los aires. Las armas van desde una pistola estándar hasta el rifle de francotirador, pasando por minas lapa, rifles de asalto o lanzacohetes absolutamente devastadores. Preparados. Listos. ¡Ya!



FUZION FRENZY



Disfruta de una competición eléctrica a pantalla dividida.

Cinco años después de su debut en Xbox, llega a 360 un nuevo party-game, de la mano de los desarrolladores de Mario Party. A finales del siglo pasado veíamos como Hudson quiso acercar los juegos de mesa a las consolas, y crear un tablero en el que avanzar cual fichas de parchís hasta conseguir un ganador, intercalando las tiradas de dados con decenas de pruebas de corta duración. Inauguraba con Mario Party para Nintendo 64 un nuevo género, que sin desgastarse mucho las neuronas, llamaron "party-game". Fuera de la licencia del famoso fontanero, decidieron dar el salto a «Fuzion Frenzy», cambiando su estética de raíz. Un lustro después la saga continúa en Xbox 360, compartiendo las mismas bases del juego. «Fuzion Frenzy 2» presente más de cuarenta minijuegos distintos en los que competir con hasta tres personas más. Es más, hacerlo en solitario carece de diversión alguna, pues la verdadera esencia de estos pequeños retos es competir contra tus amigos y restregarles tu victoria –aunque luego ellos te la devuelvan a los dos minutos-. Divido en universos en lugar de tableros, Icicle, Machina, Eternite, Blazer, Moisture, y Amuseth nos presentan las distintas pruebas con un sistema de puntuaciones a lo fórmula 1 –diez para el primero, seis para el segundo…- se acumulan al final para determinar el ganador. Se han introducido un sistema de tarjetas que pueden multiplicar la puntuación obtenida o reducirlo incluso hasta una cuarta parte. Descender en caída libre por un tubo, aguantar el ataque de pelotas metálicas, encadenar correctamente secuencias de botones o combates directos cara a cara prometen ser un buen complemento en esas tardes de reunión y una aternativa decente en el espléndido catálogo de Xbox 360.

Ficha Técnica

Compañía
Microsoft

Género
Party-Game

Lanzamiento
Febrero

Dirigido a ...
+ 7 años

Cibercontacto
www.xbox.com/es-ES

Valoración

Gráficos	■■■■□□
Jugabilidad	■■■■□□
Sonido/FX	■■■□□□
Originalidad	■■■□□□

Amigos en todo el mundo

«Fuzion Frenzy 2» se integra en la plataforma online, uno de los elementos que se echó de menos en el primero. Compartiendo la misma mecánica que durante una partida offline a pantalla partida, nos enfrentamos a cualquiera que tenga el juego, Live Gold y una conexión a internet. Elegir al personaje correcto puede ser vital, pues sus atributos varían. Como el que gana elige prueba, si manejamos un personaje fuerte, podremos optar por uno en el que golpear con más contundencia sea importante. No resulta tan divertido si tus amigos están al otro lado de la conexión a Internet en lugar de a tu lado, pero es una buena alternativa cuando no podas contar con mucha compañía.



www.elcorteingles.es



PLAYSTATION 3

LANZAMIENTO 23 DE MARZO

¡Reserva ya tu nueva consola PS3!

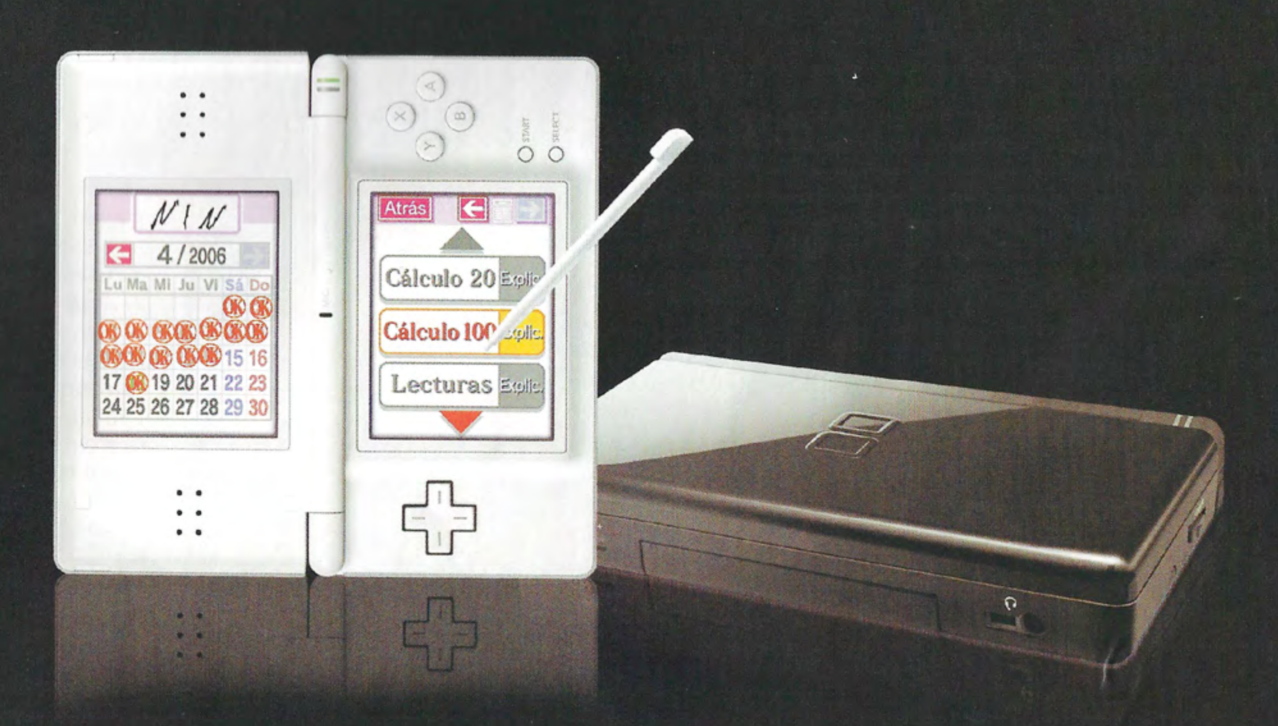
Y además, llévate el juego F-1 CE con un 25% DE DESCUENTO!

PLAYSTATION 3 de SONY,
599,90 €

(Juego no incluido)

Promoción válida hasta el 17 de marzo

Promoción solo en El Corte Inglés



NINTENDO DS Lite (blanca, negra o rosa)







+ Brain Training

o + Big Brain Academy o + English Training,

164,90 €

Promoción solo en El Corte Inglés



www.elcorteingles.es



XBOX 360 + PES 6 o + Gears of War,

399 €



PSP Base Blanca + DAXTER,

209,95 €

Promoción válida hasta el 17 de marzo **Promociónes solo de El Corte Inglés**

RINCÓN DEL JUGADOR

Trucos

Excite Truck (Wii)

Para obtener los extras desbloqueables, haz lo siguiente:

Crazy Monster Truck
Obtén el rango S en todas las carreras en el modo Mirror
Modo Mirror
Obtén el rango S en todos los circuitos del modo Super Excite
Monster Truck
Desbloquea los colores alternativos de los otros 19 vehículos
Nuevo color
Gana diez carreras con el mismo vehículo o tres con el rango S
Iconos especiales
Obtén todos los rangos S en el modo Super Challenge
Modo Super Excite
Obtén todos los rangos S en el modo Excite

Children of Mana (NDS)

Para acceder a la mazmorra de bonificación, cuando tengas el juego casi completado equípate con un espíritu elemental y habla con el mismo espíritu en la aldea Mana. Te dará una misión para encontrarte con el Benevodon del elemento correspondiente en otra mazmorra, y obtendrás un objeto especial al completar la misión. Repite este proceso con los otros 7 espíritus elementales. Luego completa el juego. Cuando vuelvas a la aldea Mana, el mural del árbol Mana resplandecerá. Acércate a él y accederás a la mazmorra de bonificación.

New Zealand Story Revolution (Wii)

Para desbloquear el modo experto, rescata a todos los kiwis superando todos los niveles y venciendo a todos los jefes. Si has usado portales de teletransporte, puede que tengas que volver y repetir ciertos niveles. En el modo experto, Tiki es rojo y podrás rescatar a Bub y a Bob.



Club de Fans

Me encantó «Lost in Blue». ¿Que tal será la secuela?
Mario Martinez (Madrid)

Lost in Blue 2

Llega la secuela de uno de los juegos más bonitos de la DS. En «Lost in Blue 2» volverás a meterte en la piel de un joven naufrago que se queda varado en una isla desierta acompañado de una bella señorita (¡vaya, qué suerte!). Trabajando en equipo, la pareja deberá encontrar una forma de salir de allí, pero la principal tarea será la supervivencia diaria. Deberás reunir leña y comida, hacer fuego, cazar, etc. Tendrás que estar siempre atento a los niveles de hambre, sed y fuerza de los personajes. ¡Mucho cuidadín con coger una insolación, o con comer lo que no debes! Esta secuela utilizará las capacidades táctiles de la consola de una forma más intensiva, permitiendo al jugador examinar y construir objetos con el lápiz. Otra novedad es la inclusión de tres divertidos minijuegos: ordeñar una cabra, encender hogueras y pescar. Pero ojo, que no todos los bichos serán tan pacíficos como las cabras: a veces habrá que luchar con animales salvajes usando las armas que la pareja haya conseguido encontrar o fabricar. Además, la localización tropical de la isla dejará a nuestros héroes expuestos a huracanes y terremotos, añadiendo un elemento impredecible al juego. Vamos, que la cosa es un poco como en Perdidos pero en vez de tener un montón de chatis estupendas sólo tienes a una, ¡que tampoco está mal!

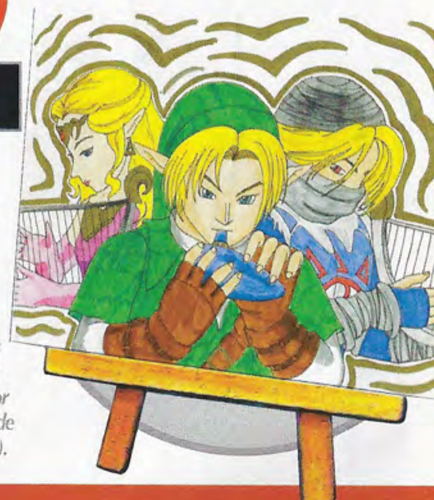


Si quieres que hagamos un seguimiento especial a tu juego favorito, no tienes más que escribirnos a megaconsolas@estrenos21.com

Galería

Oh, cielos, otra vez Link. Pues sí, repite una vez más en nuestra Galería Y es que el dibujo de Elena Buzón Sarmiento (Cerro Muriano, Córdoba) de 25 años, merece reconocimiento. En prueba de ello ha ganado «Cartoon Network Racing» para PS2.

Si tu dibujo resulta elegido para ser expuesto en la "Galería" del próximo número de Megaconsolas, habrás ganado este fabuloso videojuego. Envía tu dibujo a José Abascal, 55, Entreplanta Izda. 28003-Madrid, o bien por e-mail a megaconsolas@estrenos21.com. Y no olvides de aportar tus datos (Nombre, dirección, teléfono y edad).



NUESTROS CINCO FAVORITOS

1. **Okami (PS2)**
Menudo brochazo de originalidad ¡y qué arte! Una aventura fascinante que va a dejar su particular huella en PS2, sí señor.

2. **Excite Truck (Wii)**
Hemos flipado con los "vuelos" de estos monstruos de cuatro ruedas en plena carrera arcade. ¡Velocidad en libertad!

3. **Chili con Carnage (PSP)**
La acción explosiva de la versión de PS2 se extiende con más chicha en la portátil de Sony. ¡Guate aquí sigue habiendo tomate!

4. **Battlestations: Midway (Xbox 360)**
La mítica batalla ha inspirado un juego para pasarlo bomba, banda sonora a cañonazo limpio incluido.



5. **Star Fox Command (DS)**
No es lo mejor que hemos visto del zorro McCloud, pero su afán por una aventura galáctica diferente bien merecen unas partiditas.



Retrato Robot

...Amy Rose

1

APARIENCIA: Rosa chicle, con su camisita, su canesú y sus púas de peluquería de barrio. Si la pilla Bigas Luna, la ficha para "Yo soy la Juani" versión zoológica.

EDAD: 12 años. Que en el caso de los erizos debe ser una barbaridad, aunque ella sigue tan traviesa y lozana como el primer día.

2

INICIOS: Hizo su aparición en el manga de "Sonic" allá por el 92, donde era la novia oficial del crack. Sin embargo, partieron peras rápido y en su debut videojuguetero al año siguiente era sencillamente su admiradora, aunque bastante platónica, viendo los corazoncitos que estallaban a su vera.

3

TRAYECTORIA PROFESIONAL: Dio el estirón con "Sonic Adventure" (1998), donde pasó de "niña a mujercita" de manera espectacular, no solo físicamente, sino en cuestión de habilidades, porque ya corría que se las pelaba. Pese a todo, hubo de aguantar un lustro más hasta aparecer como personaje jugable en "Sonic Advance 2".

ARMAS: Además de las propias femeninas, su mazo "Piko Piko Hammer" es un clásico en la saga, así como su técnica del molinillo "Spin Dash". Pura dinamita.

4

FUTURO: Seguir a la vera de su tortolito en "Sonic y los Anillos Secretos" para Wii, donde la controlaremos como nunca en modo multijugador. Y a ver cuándo tiene spin-off propio, que se lo merece la moza.

Te lo dice Galibo ...

El advenimiento de Wii

Cuando el presidente de Nintendo Europa vaticinaba que con Wii iba a pasar lo mismo que con Nintendo DS (o sea, éxito brutal), la verdad es que me mostré escéptico. "Eso es lo que te gustaría a ti, majete", pensaba yo. Sin embargo, ahora que por fin tengo la consola en casa, soy un creyente convencido. Sujetar ese mando y ese Nunchuk entre las manos e interactuar con la pantalla a base de movimientos es una experiencia que me ha devuelto la sensación de maravilla al comprar una nueva consola, perdida hace ya tanto tiempo. Además, eso de incluir un juego de demostración, ‹Wii Sport›, con todas las consolas es poco menos que genial. Desde que el primer día, te haces una idea de las posibilidades que abre este nuevo sistema, y te puedes creer que de verdad se pueden hacer juegos aptos para cualquiera, sin importar la experiencia previa. Estupefacto, he contemplado a mi mujer anotándose un pleno tras otro a los bolos, y a mi suegra bateando pelotas de béisbol fuera del estadio como una profesional. Créeme, ser derrotado por tu suegra a un videojuego te da qué pensar...

Ahora, debo confesar que contemplo el catálogo de próximos lanzamientos de Wii con mayor interés que el de cualquier otra consola, simplemente porque me entusiasma descubrir qué estarán preparando los desarrolladores para ese mando y ese Nunchuk.

Foro abierto

¿Es cierto que Disney va a crear un estudio para juegos exclusivos de Nintendo? Ana Solé (Valencia)

No es que vaya a crear es que ya existe. Se trata de un nuevo estudio, Fall Line Studio, ubicado en Lake City (USA). Como no podía ser de otra manera, tanto series de televisión como películas del universo Disney serán la fuente de inspiración para crear nuevos juegos para DS y Wii, pero también contenidos originales. El estudio trabajará de forma conjunta con Avalanche, de Buena Vista.

He visto en Internet que se prepara nueva secuela del fabuloso «Kingdom Hearts II». ¿Es cierto? Juan Oliver (Sevilla)

Pues efectivamente, se trata de una nueva edición del título de Square Enix para PS2. Entre los atractivos del juego están un montón de extras. El usuario podrá adquirir dos discos. En el primero está «Final Mix», un secuela de «Kingdom Hearts 2», con nuevos jefes finales y sorprendentes escenas de vídeo. El segundo disco contiene una versión 3D de «Chain of Memories». A finales de año llegará a Europa.

Puedes escribirnos a:
José Abascal 55, Entreplanta Izda.
28003-Madrid.

O si prefieres por e-mail a:
megaconsolas@estrenos21.com



PACK TENNIS & GOLF
Para transformar tu mando

Se está extendiendo el pánico entre los clubes de campo de todo el país, que pierden clientes cada mes a marchas forzadas. Y los chicos de Nintendo tienen mucha culpa: con el lanzamiento de la Wii ya no hay que pagar una cuota para practicar deportes como el tenis y el golf, ¡y además puedes hacerlo desde casa! Y es que jugar con el Wiimote es una cosa, pero con periféricos como los que nos traen este mes Herederos de Nostromo el realismo alcanza niveles insuperables. Este bonito paquete, que cuenta con licencia oficial de Nintendo, incluye una raqueta y un palo de golf, en los cuales podrás encajar cómodamente el mando de la Wii y sentirte como los mismísimos Rafa Nadal o Sergio García. Y además, te ahorras tener que encordar la raqueta o cambiar de palo. ¡La comodidad al poder!

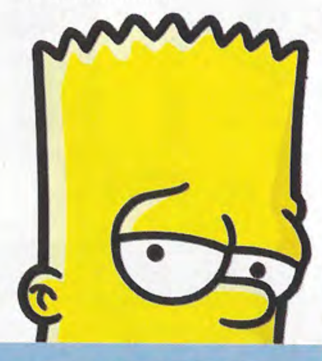
PACK MEDIA SOLUTIONS
Pasa datos de tu PC a la PSP



¿Tienes mil quebraderos de cabeza cada vez que tienes que pasar música, vídeos o imágenes del PC a la PSP? ¡Criaturita! Eso es porque no conocías el pack dedicado a la consola que han preparado los chicos de Ardistel, que este mes están que lo tiran. El paquetito en cuestión incluye un cable USB para la transmisión de datos entre la consola y el ordenador, además de una tarjeta de memoria MAX Memory, de nada menos que un giga de capacidad. Pero seguramente la estrella del conjunto es el programa Max Media Manager, que te permite convertir vídeos, traspasar archivos y descargar partidas guardadas de Internet de una manera ridículamente sencilla. ¡Hale, a disfrutar de tus vídeos de Bustamante!

ACCESORIOS DE LOS SIMPSON
¡Qué consola más gamberra!

Hay dos motivos principales por los que nos compramos una consola, para jugar y para fardar con ella. Y qué mejor forma de fardar que personalizarla con imágenes de tus personajes favoritos. Esto es precisamente lo que nos permite Ardistel con su línea de productos de los Simpson. Con el minimando de Bart, totalmente compatible con PS2, podrás dejar epatados a todos tus amigos gracias su original diseño: cuando ellos se presenten con sus aburridos mandos negros, tú podrás sacar este llamativo pad decorado con el bueno de Bart escribiendo en la pizarra del cole, como en la apertura de la serie. Además, el mando cuenta con diseño ergonómico, botones de acción analógicos y dos motores vibratorios. ¡Ahí es nada! Pero si tienes una PSP, lo que te conviene es el paquete dedicado al mismo personaje, que incluye una práctica bolsa de transporte, visera, adhesivos para pegar los controles y cuatro coloridos estuches para tus discos UMD. Y de propina, un cable 2 en 1 para carga y transmisión de datos. Vamos, un poco más y te confundirán con el mismísimo Bart cuando vayas por la calle. ¡Sólo se han olvidado el tirachinas!







BIG FISH - BLU RAY
Entre lo real y lo fantástico

Will Bloom lleva años sin hablar con Ed, su padre, porque le considera un mentiroso que nunca se ha preocupado por su familia. Es incapaz de creer sus historias sobre viajes maravillosos, personajes increíbles y amores novelescos. Cuando Ed enferma de cáncer, Will le hace una última visita para intentar conocer la verdad. Para su desesperación, tendrá que volver a escuchar los estrambóticos relatos de su padre. ¿Pero realmente no tienen nada de cierto? Todo un canto a la imaginación de Tim Burton, con una estupenda producción y protagonizado por Ewan McGregor.

7200 (((smsARENA

www.smsarena.com/video

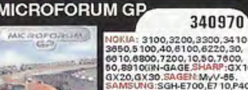
JUEGOS

Envía **JUEGO** al **7200** y descárgartelos

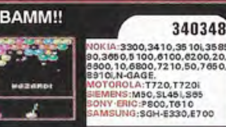
Diviertete jugando con tus juegos preferidos

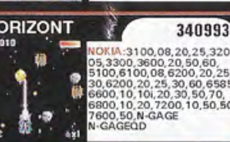


CARRERAS	NIVELES	NAVES	AVENTURA	FUTBOL
RACING 3D 342035	KARMA FIGHTER 342024	ACES OF 1916 340941	AGE OF HEROES 342000	TACTICS SOCCER 340976
MICROFORUM GP 340970	TECNO BANG 340977	ATC Night Flight 340528	UFO 341916	SOCCER REVOLUCION 341893
RACER 340200	FARM 341915	BOMBER PILOT 180761118	GLADIATORS 180760526	FOOTBAL STAR 34999
THE ITALIAN JOB 340833	BAMM!! 340348	HORIZONT 340993	1941FROZEN FRONT 180760938	SPORTS SOCCER 341004













VÍDEO-CLIPS!

Envía **VIVIDEO.** y el código del video al **7200** — ej: vivideo. teloag al 7200

TELOAG — A.Sanz & Shakira - Te lo agradezco, pero no
YOCANTO — Laura Pausini - Yo canto
SELFCON — Soraya - Self Control
NIUNASO — Paulina Rubio - Ni una sola palabra
ALAPRI — Alejandro Sanz - A la primera persona
QUIEN — D. Bisbal - Quien me lo iba a...

Y ahora Manuel Carrasco	yahora01
Tan solo tú Estrella	tansolo
Bombón Merche	bombon
Por la boca vive el pez Fito	bopez
I don't feel like... Scissor Sister	scidon
Tres corazones Antonio Orozco	tresco
Promiscuos Nelly Furtado	promis
Lucky Twice Lucky	luckyt
Bésame David Bustamante	bebusta
Malabares Estopa	esmalabar
Call me when...Evanescence	callso
Holly Dolly Dolly song	hollydolly01

Los vídeos + divertidos

EN NUESTRO PORTAL WAP
envía: VIFILM al 7200

Eres de los que se parten de risa, este es tu lugar

Entra, mira y escoge!

coste: 5 sms



DIVERTIDOS

cdii139 — El problema del sujetador
cdiii11 — ¿Donde lo habré dejado?
cdiii72 — Como estropear una estupenda velada
cdiv40 — El curioso aro de gimnasia
cdiv97 — La necesidad de ir al oculista
cdiv72 — O fumo o exploto

IMÁGENES

Envía **VIFONDO.** y el código del fondo al **7200** — ej: vifondo. spider7 al 7200



















SPIDER7, ZOYCINE10, ZOYCINE2, KUKUXU21, marcwo153, ani221, mindmang11
ZOYFAM5, KUKUXU4, OLIM2, gakkwall19, MSNAN, ZOYCINE12, ebwall58
mindmang23, ani254, ZOYFUT30, KUKUXU6, fulep0082, mindmang3, fulep0048
MSNAN1, KILLBILL5, fulep0541, ZOYFAM14, ebwall87, ebwall33, ODM20
CHINLOGOESP8 (Dinero), CHINLOGOESP3 (Salud), CHINLOGOESP6 (Amor), KUKUXU7, KUKUXU11, pai74, MANG18

POLIFÓNICOS

Envía **VIPOLI.** y el código de la canción al **7200** — ej: vipoli. loagra al 7200

LOS + DESCARGADOS

Te lo agradezco,...Alejandro Sanz	loagra
Ni una sola palabra Paulina Rubio	solap
Tres corazones Antonio Orozco	tresco
Diego Martin Dejame verte	dejamev
Quién me iba a decir David Bisbal	quien
Self control Soraya	selfco
Criticar por criticar Fangoria	porcri
Silencio David Bisbal	silen
El aire ke respiro Er Peche	aireke
Tennessee Bob Sinclai	tennes
I don't feel like... Scissor Sisters	dontfeel
Te busqué Nelly Furtado & Juanes	tebusque
Ni una sola palabra Paulina Rubio	solap
Self control Soraya	selfco
Bailar conmigo Don Omar	baico
Sábanas frías Maná	sabanas
En qué estrella estará Nena Daconte	estara

INTERNACIONALES

Senza una dona Zucchero	senza
Tu amor Luis Fonsi	tuam
Patience Take that	patien
Last Year Lucie Silvas	lastye
Dancing Carlos Jean	dancing
Para que tu no llores A. Carmona	ollore

NACIONALES

Torre de Babel David Bisbal	torre
Y ahora Manuel Carrasco	yahora
Bombón Merche	merbomb
Moriría por vos Amaral	porvos
Por la noche Mala Rodriguez	porlani
En qué estrella estará N.Daconte	estara

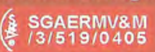
CINE Y TV

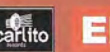
Love Story BSO	lovesto
La Pantera rosa B.S.O.	pantera
Friends T.V	friends

MÚSICA REAL

Envía **VISONITONO.** y el código de la canción al **7200** — ej: visonitono. loagra al 7200

Te lo agradezco,...A. Sanz & Shakira	loagra
Chasing cars Snow Patrol	chasi
Self control Soraya	selfco
Idiota Huecco	idio
Adelante O. T. 2006	adelan
Silencio David Bisbal	silencio
Ni una sola palabra Paulina rubio	solap
Bailar conmigo Don Omar	baico
Quién me iba a decir David Bisbal	quien
Por la boca vive el pez Fito	boca
In da house Crazy Frog	indaho
Para que tu no llores A.Carmona	ollore
Venus y Bacco Zucchero	venusy
Dime por qué Antonio Orozco	impor
Viajar contigo Alex Ubago	viajar
En que estrella estará Nena Daconte	estara
Te busque Juanes & Nelly Furtado	tebusque
Te entiendo Pignoise	tentiendo
Dolly song Holly Dolly	holly
Ojos de cielo sueño de morfeo	decielo
Lucky Twice Lucky	luckyt
Cuéntame Lagarto amarillo	cuentame
Tennessee Bob Sinclar	tenne
Let me out Dover	emiletmeout
Nadie puede...Paulina Rubio	biarme
Duele El Arrebato	emiduele
A la primera persona A. Sanz	alapri
Smiley Faces Gnarls Barkley	yfaces
Nobody Madonna	noperfe
La gata bajo la lluvia Lorena	gotaba
The saints are coming U2	saints
Last year Lucie Silvas	lastye
Sherona Moritz y Leo	sharon
Déjame verte Diego Martin	dejamev
Sin miedo a perder David de María	sinmie
Sábanas frías Maná	nasfri







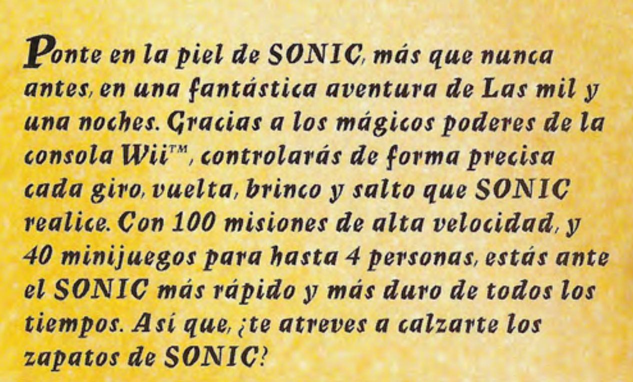




BAJO LICENCIA DE WARNER MUSIC ESPAÑA

PONTE EN LOS ZAPATOS DE SONIC





Ponte en la piel de SONIC, más que nunca antes, en una fantástica aventura de Las mil y una noches. Gracias a los mágicos poderes de la consola Wii™, controlarás de forma precisa cada giro, vuelta, brinco y salto que SONIC realice. Con 100 misiones de alta velocidad, y 40 minijuegos para hasta 4 personas, estás ante el SONIC más rápido y más duro de todos los tiempos. Así que, ¿te atreves a calzarte los zapatos de SONIC?









